#EDITORIALE

Questo mese avremmo voluto dedicare le parole di apertura al venticinquennale di **Zelda**. Purtroppo, i tragici avvenimenti che hanno sconvolto il **Giappone** ci impongono di un momento di attenzione e riflessione. Siamo vicini alla nazione che, forse più di ogni altra, ha saputo creare in maniera rivoluzionaria un immaginario costellato di videogiochi, manga e anime. E in queste ore drammatiche il nostro messaggio non può che essere un sentito: **Ganbare, Nippon!**

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Andrea Errico, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*

TARGET NEWS

BETHESDA ANNUNCIA DETTAGLI SUL GIOCO DI RUOLO PIU' ATTESO E REALISTICO DELLA NEXT-GEN!

THE ELDER SCROLLS V SI SVELA!

Todd Howard ha finalmente rivelato alcuni dettagli sul nuovo **engine** grafico che utilizzerà **Skyrim**: il **Creation Engine**. Grazie ad esso saranno disponibili dettagli di qualità anche in lontananza con panorami mozzafiato. I rami degli alberi si muoveranno indipendentemente gli uni dagli altri e ogni cosa avrà una propria ombra. Inoltre **Skyrim** sarà uno dei pochi titoli ad utilizzare l'**Havok Behavior**, in grado di garantire animazioni molto più realistiche e fluide soprattutto per i draghi, creature di primo piano in questo **The Elder Scrolls**. Prepariamoci a vivere in un mondo incredibilmente realistico!

L'AZIENDA ITALIANA COINVOLTA NELLO SVILUPPO DEL RACING SIMULATIVO CREATO DA DA TURN 10!

PIRELLI PER FORZA MOTORSPORT 4

Arrivano nuovi dettagli sull'atteso Forza Motorsport 4, il gioco simulativo di **Turn 10** che potrebbe diventare il vero rivale di **Gran Turismo 5**. Il team di sviluppo sta collaborando con **Pirelli** per tarare il comportamento delle gomme sull'asfalto, a seconda delle condizioni ambientali, e sviluppare un motore fisico altamente realistico. Inoltre si vocifera che le piste presenti nel gioco siano state affittate una ad una, per diversi giorni, e riprodotte in maniera certosina, tracciandole passo per passo da foto satellitari. Insomma un lavoro che speriamo possa essere consolidato con un ottimo titolo!

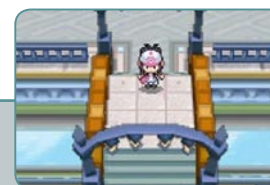
MENO AZIONE E PIU' TENSIONE PER IL SURVIVAL KONAMI!

SILENT HILL 8: E' DA PAURA...

Sono state rilasciate nuove immagini e informazioni sull'ottavo capitolo della serie di Silent Hill. Gli sviluppatori affermano di voler far tornare il titolo allo splendore dei primi due capitoli della serie, diminuendo la componente action che aveva tanto deluso i fan della serie in **Homecoming**. Sarà dunque accentuata la componente psicologica, caratteristica fondamentale dei titoli originali. Prepariamoci ad affrontare le paure più recondite...

NAMCO TORNA IN PISTA CON UN RACING FRENETICO!

RIDGE RACER CORRE SU 3DS

I producer della serie Ridge Racer, Yozo Sakagami, ha diffuso alcune dichiarazioni in merito al nuovo capitolo della saga di **Ridge Racer** che accompagnerà l'arrivo del **Nintendo 3DS**. Sembra che il prodotto finito avrà un impatto estetico molto superiore a quanto visto fino ad ora, mentre saranno presenti oltre 140 tracciati (compresi i reverse, tipici della serie) e che la console sarà sfruttata al massimo per ottenere un feeling eccezionale. Siete pronti a dare gas?

RECORD DI VENDITE PER I NUOVI CAPITOLI PER NINTENDO DS!

POKÉMON STRAVINCE ANCORA!

Sono ben 1.080.000 le copie di Pokemon Nero & Bianco vendute in USA nel giorno di lancio, record di sempre in America per un titolo della storica serie. In Giappone, durante la prima settimana, le copie vendute sonostate circa 2,5 milioni: se a tutto questo aggiungiamo anche la vetta della classifica **UK**, non possiamo che complimentarci con i risultati riportati da Nintendo e dal franchise, sulla cresta dell'onda da oltre quindici anni!

FLASH NEWS

ZELDA COMPIE 25 ANNI!

Dopo aver festeggiato i 25 anni di Super Mario, Nintendo si appresta a soffiare 25 candeline anche per **The Legend Of Zelda**. Auguri!

RITORNA L'ASSASSINO...

Yves Guillemot, presidente di Ubisoft, ha finalmente confermato che l'azienda è al lavoro su un nuovo capitolo di **Assassin's Creed**!

KONAMI: MUSICA AL TOP

Casltevania: Lord Of Shadows ha vinto la statuetta per la *Miglior Colonna Sonora*, durante gli *International Music Critic Award*. Complimenti!

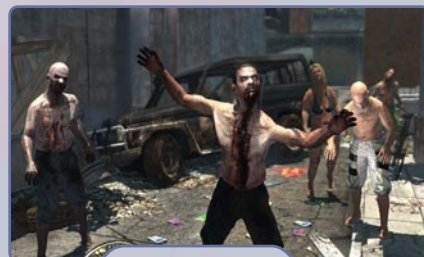
PES 2011 SI AGGIORNA!

Sarà rilasciato nei prossimi giorni un aggiornamento per **PES 2011**, che modificherà la rosa dei giocatori secondo il mercato calcistico.

PIATTAFORMA: XBOX 360 - PC - PS3 / PUBLISHER: DEEP SILVER / GENERE: FPS / USCITA: 2011

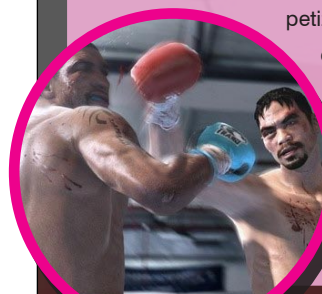
DEAD ISLAND

ANTEPRIMA completa — A cura di: Paolo Sirio

Dopo l'annuncio del gioco durante l'E3 2007, torniamo oggi a parlare di Dead Island, atipico FPS in arrivo da **Techland** (**Nail'd**, **Call of Juarez**). Sappiamo per certo che l'interesse degli sviluppatori è spingerci a utilizzare l'arma bianca anziché i classici mitra, farci esplorare un mondo aperto, la fittizia isola di **Banoi**, e metterci di fronte a una crudissima realtà: l'**Apocalisse** sulla Terra. I protagonisti saranno quattro, anche se al momento la software house sovietica ha svelato soltanto uno dei componenti della disperata truppa, l'impiegata **Xian Mei** che sfortunatamente ha trovato lavoro proprio sull'isola in questione. Tecnicamente sembra che **Techland** abbia svolto un buon lavoro. Il motore proprietario **Chrome** non sembra essere particolarmente performante, ma possiamo riporre fiducia in un team di sviluppo che raramente ha deluso. Il titolo sarà nei negozi entro l'autunno del 2011.

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: EA / GENERE: SPORT / DATA DI USCITA: DISPONIBILE

FIGHT NIGHT CHAMPION

ANTEPRIMA completa — A cura di: Riccardo Primavera

E' noto che c'è una sola simulazione di boxe che regna incontrastata: è la serie Fight Night made in EA, che con Champion ha raggiunto la soglia dei cinque episodi. Attraverso alcuni video presenti nella demo potremo scoprire tutte le caratteristiche della versione definitiva: a partire dalla modalità online, dove sarà possibile prendere parte a competizioni organizzate da **EA**. Un altro clip mostrerà scorci dell'utilissima modalità d'allenamento, a dir poco doverosa per poter utilizzare al meglio il complicato sistema di combattimento. Ma il trailer più interessante è quello riguardante la modalità Campagna che ci mostra la crescita, sia sul ring che fuori, di un giovane ed esuberante pugile, costretto a convivere con lo spettro del fratello, combattente vincente e già giunto sotto le luci della ribalta... Ne siamo sicuri: il re è pronto a tornare!

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: SQUARE ENIX / GENERE: RPG / DATA DI USCITA: TBA 2011

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

ANTEPRIMA completa — A cura di: Federico Baglivo

Se il primo Deus Ex riscontrò un successo enorme, non si può certo dire lo stesso del seguito, che lasciò un po' di amaro in bocca ai fan... Da questo si evince quante possano essere le aspettative legate al nuovo capitolo: **Deus Ex: Human Revolution**, previsto per le principali piattaforme e sviluppato da **Eidos Montreal**. Titolo che abbiamo provato direttamente negli studi di **Digital Bros**. a Milano, durante un evento a cui ha presenziato il Game Director **Jean-Francois Dugas**. In questo titolo le scelte condizioneranno ogni aspetto di gioco, proponendomolteplici modi per affrontare la stessa missione: affrontandola con un approccio stealth oppure uno decisamente più action. Non resta che attendere il prossimo agosto per il prodotto definitivo!

REVIEWS SVILUPPO: SQUARE ENIX / PUBLISHER: NINTENDO / GENERE: SPORT / GIOCATORI: 1 - 4

MARIO SPORTS MIX

IL REGNO DEI FUNGHI DIVENTA ATLETICO...

RECENSIONE completa A cura di: **Alessandro Di Pietro**

Mario Sports Mix è una simulazione di quattro discipline sportive sviluppata da Square-Enix... Sì, proprio la mamma di **Final Fantasy** e **Dragon Quest**, che questa volta si cimenta nel **Basket**, nell'**Hockey**, nella **Pallavolo** e nel **Dodgeball**. Graficamente il titolo non potrebbe rendere meglio l'atmosfera dei tipici giochi sportivi di **Mario**, con campi e stadi che proprio per la loro logica quasi "viva" riescono ad essere protagonisti tanto quanto i nostri eroi su schermo. Il comparto sonoro svolge il suo ruolo con effetti appropriati, anche se i brani non riescono tutti a trasmettere la vera essenza di un gioco **Nintendo**. Il **gameplay** è di facile assimilazione: il divertimento è assicurato per tutta la famiglia! A conti fatti ci troviamo di fronte ad un altro impareggiabile gioco sportivo del nostro beneamato idraulico: pur poggiando le basi su discipline reali, il titolo cerca nelle soluzioni "estreme" il pass per lasciarsi apprezzare da chi cerca un'esperienza... carica di umorismo!

IN ESCLUSIVA PER: Nintendo Wii

Grafica	85	+ Colorata! + Animazioni impeccabili!
Giocabilità	85	+ Immediata... + ...e in perfetto stile Mario!
Sonoro	80	+ Effetti di buona caratura... - ...ma le musiche non convincono
Longevità	90	- In singolo non è lunghissimo... + ...ma è eterno in multiplayer!
GLOBALE	80	

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW! | SITO WEB

REVIEWS SVILUPPO: EDEN STUDIOS / PUBLISHER: ATARI / GENERE: GUIDA - MMO / GIOCATORI: 1 - ?

TEST DRIVE UNLIMITED II

SE IL RACING GAME DIVENTA UN 'MASSIVE'...

RECENSIONE completa A cura di: **Valerio Turrini**

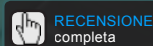
Oggi la componente online di un prodotto videoludico risulta sempre più importante. Ma la vera fortuna del gioco in rete si rispecchia negli MMO, prodotti *open world*, dove si incontrano altri giocatori con cui sfidarsi, fare amicizia o addirittura un'alleanza. Per questo **Eden Games** ha ben pensato quindi di unire un racing game con impostazione free roaming... Potremo dunquei interagire con gli altri utenti, on solo in strada, ma anche nei negozi, nei concessionari e se vogliamo possiamo invitarli nella nostra casa... e organizzare una festa! Il modello di guida però è un po' contorto: sono stati utilizzati sia elementi **arcade** che simulativi. Per il fronte **arcade**, troviamo dei danni praticamente nulli e una fisica sbilanciata, mentre nella simulazione rientra il comportamento dell'auto in pista, con differenze tra l'asciutto il bagnato decisamente credibili. Purtroppo però alcune vetture sono troppo sbilanciate alla sbandata, tanto da risultare incontrollabili. Purtroppo il più grande lato dolente del gioco è il comparto tecnico, che risulta arretrato e non ai livelli attuali, anche se le texture delle auto sono di buona fattura così come la realizzazione di terreni ed edifici. Ma poco male, il gioco è bello e lo consiglio a tutti quelli che cercano un racing game nuovo, innovativo e soprattutto molto longevo.

DISPONIBILE ANCHE PER: PlayStation 3, PC

Grafica	65	+ Texture di buon livello... - ... ma scenari poco curati!
Giocabilità	60	+ Tra arcade e simulazione... - Guida a volte incontrollabile!
Sonoro	80	+ Stazioni radio per tutti i gusti! + Effetti ben studiati!
Longevità	90	+ Tantissime cose da fare! + Due isole e extra da scoprire!
GLOBALE	75	

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW! | SITO WEB

KILLZONE 3

L'INSOSTENIBILE LEGGEREZZA DELL'HYPE

RECENSIONE completa A cura di: **Federico 'ilFed250' Baglivo**

Alzi la mano chi tra di noi, guardando il trailer di Killzone 2 presentato all'E3 del 2005, non pensò: "Finalmente è arrivato l'anti-Halo!". Lo sparatutto di **Guerrilla Games**, d'altronde, aveva tutte le caratteristiche per esserlo e i possessori di **PS3** si ritrovarono un prodotto di ottima fattura, anche se afflitto da qualche problemino di longevità. Quando **Guerrilla Games** annunciò **Killzone 3** ed iniziò a rilasciare i primi dettagli, i primi screens, il pubblico restò stranamente un po' più distante, con un'accoglienza più fredda rispetto quella dedicata al capitolo precedente. Nonostante questo, riuscirà **Killzone 3** a diventare il miglior **FPS** per **PS3**?

Il gioco inizia proponendoci un breve tutorial, ambientato sei mesi dopo il finale del capitolo precedente, per poi tornare, una volta terminato, esattamente a sei mesi prima, e cioè al punto dove i clamorosi eventi sancivano la fine dell'avventura vissuta in **Killzone 2**. Terminato il tutorial, il gioco ci mette nei panni di **Sev** che, accompagnato dall'amico e compagno **Rico** e dal **Capitano Narville**, loro superiore, devono riuscire ad andarsene da **Pyrrhus**, la capitale dell'impero **Helghast**, ovviamente dopo aver deposto il dittatore **Scolar Visari**.

Killzone 3 propone brevi spezzoni di gioco alternati a sequenze con grafica in-game, che sicuramente aiutano a rafforzare la già ottima atmosfera ma che poi, tutto sommato, tendono a spezzare eccessivamente il ritmo con cui **Guerrilla** ha deciso di farci vivere i momenti successivi alla caduta di **Visari**. Difettuccio, quello delle cutscenes invasive, che passa definitivamente in secondo piano una volta dato il primo sguardo al lato tecnico. Il gioco è una gioia per gli occhi, con una grafica curata e piena di dettagli, con armi ben riprodotte, modelli poligonali riusciti ed un comparto audio realistico e che permette totale immersione. Anche le ambientazioni offrono una buona varietà: si passa da scenari urbani ambientati nella città di **Pyrrhus** a foreste ricoperte dalla vegetazione tipica di **Helghan**, da livelli innevati perfettamente ricreati, a fabbriche per la produzione delle armi, e così via.

Per quello che riguarda le sensazioni pad alla mano, troviamo un gameplay più fluido di quello del predecessore, grazie all'aggiunta di tecnicismi tipici di altre produzioni equivalenti, quali **Call of Duty** ed **Halo**. La mappatura dei comandi è funzionale alla spettacolarizzazione di alcuni frangenti, come ad esempio il momento in cui si deciderà di utilizzare il corpo a corpo o il jetpack. **Killzone 3** è un prodotto che non rimane schiacciato dal proprio **hype** e stupisce in positivo per la sua sterzata verso un nuovo modo di giocare. I pochi difetti presenti non ne pregiudicano pertanto l'ottima qualità: l'unico rammarico rimane la campagna in co-op, disponibile solo in locale. E rispondendo alla domanda iniziale: sì, **Killzone 3** è il miglior **FPS** disponibile per la console di casa **SONY**!

IN ESCLUSIVA PER: PlayStation 3

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Grafica 96	**Giocabilità** 93	**GLOBALE**
+ Impressionante! + Atmosfera grandiosa!	+ Gameplay fluido! + Azione spettacolare!	**91**
Sonoro 90	**Longevità** 85	
+ Effetti di alto livello! + Immersivo!	+ Campagna nella norma... + ... ma rafforzata dal multiplayer!	SITO WEB

MARVEL VS. CAPCOM 3

PASSANO GLI ANNI, MA LE BOTTE SONO SEMPRE LE STESSE!

RECENSIONE completa

A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

L'**avvento nel nuovo millennio ha portato inevitabilmente alla fine** del cross-over, fenomeno che nel genere dei picchiaduro aveva raggiunto quasi tutte le saghe classiche. Uno dei più popolari è stato certamente **Marvel vs. Capcom 2**, uscito per **Dreamcast**, **Xbox** e **PlayStation 2**: per questo **Capcom** torna oggi alla ribalta con il suo seguito. La terza azzuffata tra l'universo **Marvel** e quello **Capcom** si presenta con interessanti novità, ma con l'importante obiettivo di mantenere immutato il concept della serie. Il team di sviluppo ha creato un titolo in grado di mettere d'accordo sia i fan accaniti delle serie, sia i neofiti del genere. Per quanto riguarda il roster, sono stati introdotti personaggi dalle produzioni più recenti, come **Spencer** di **Bionic Commando** e **Chris Redfield** / **Albert Wesker** di **Resident Evil 5**. Sulla sponda opposta troviamo new entry dei **Vendicatori**, senza dimenticarsi di personaggi storici come **Fenice** o **She Hulk**. Sia nello stile grafico che nel gameplay il gioco riprende l'ottimo **Tatsunoko vs Capcom: Cross Generation of Heroes**, un vero must per gli hardcore gamer. Entrambi questi aspetti sono stati migliorati: il comparto grafico è stato aggiornato agli standard di nuova generazione, con un effetto cell shading davvero unico nel suo genere, molto simile ad un fumetto cartaceo. E il **gameplay** diventa ancora più ricco e vario, tendendo a preferire la spettacolarizzazione degli incontri più che puntare sul tecnicismo di circostanza. In definitiva ci sentiamo di promuovere l'ottimo lavoro svolto da **Capcom** ma con qualche riserva sul gameplay, fedele allo spirito della serie ma a volte caotico. Il risultato finale è un picchiaduro spassoso ma non in grado di rivaleggiare con altri esponenti del genere come **BlazBlue**, che già da due anni ha dimostrato come la spettacolarità possa essere tranquillamente coniugata al tecnicismo.

DISPONIBILE ANCHE PER: PlayStation 3

Voce	Voto	Note
Grafica	84	+ Effetto fumetto a china notevole! + Grande spettacolarità!
Giocabilità	70	+ Adatta ai neofiti... - ...non agli hardcore gamers!
Sonoro	80	- Di contorno... + Un brano per ogni personaggio
Longevità	72	+ Arcade longevo... - ...un po' meno le altre modalità!

GLOBALE 76

COMMENTA COLLABORA BUY NOW! SITO WEB

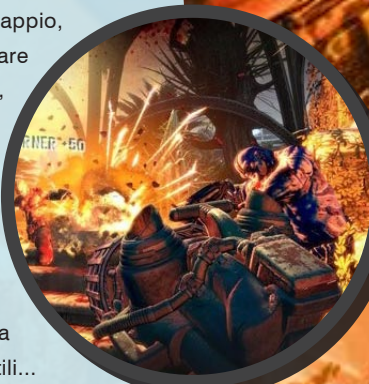
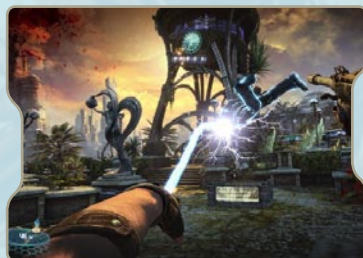
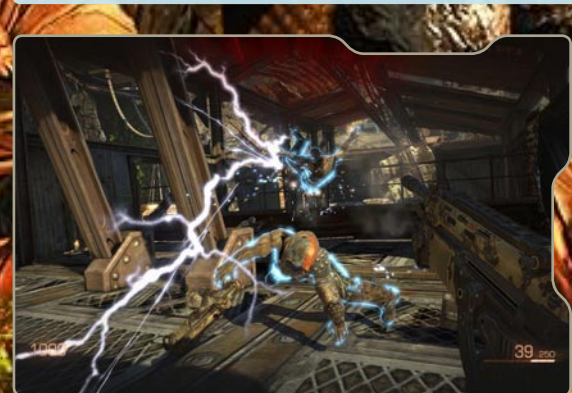
BULLETSTORM

PREPARATEVI AD UNA PIOGGIA DI PROIETTILI...

RECENSIONE completa

A cura di: **Valerio 'Riddick95' Turrini**

Ormai tutti i giochi hanno una modalità online competitiva, o almeno cooperativa. E tutte le suddette modalità hanno un solo obiettivo principale... fare più punti degli avversari. Ed è proprio questa logica che fa la fortuna di giochi come **Call Of Duty**, **Battlefield** e in generale degli sparatutto. E cosa accadrebbe se questo sistema venisse implementato in un gioco sadico, che sprona il giocatore ad effettuare delle uccisione crudeli, sfruttando tutto ciò che la mappa offre, come spuntoni e cavi elettrici? A quanto pare ci hanno pensato i ragazzi di **People Can Fly**, che hanno creato **Bulletstorm**, gioco che fa del sistema a punti il suo punto di forza...

E' stato introdotto il sistema **Kill With Skill**, e cioè la possibilità di effettuare uccisioni sadiche e originali con le armi a disposizione o tramite elementi dell'ambiente. Uno tra tutti è il cappio, che ci permetterà di afferrare i nemici e tirarli fino a noi, oppure farli alzare in aria per poi colpirli sotto un bel cielo limpido... Tramite il cappio si attiverà inoltre una specie di **Bullet Time**, durante il quale potremo applicare la nostra combo di calci e proiettili...

Parlando della storia, il gioco narra le vicende del pirata **Grayson Hunt**, ex soldato della **Confederazione** che è stato tradito dal suo capo **Sorrano**. Durante una delle proprie razzie, si imbatte nell'**Ammiraglia** della **Confederazione** e tentano un attacco. La nave avversaria precipita insieme a quella di **Gray**, finendo in un pianeta decisamente ostile. Gli unici sopravvissuti dell'equipaggio sono il protagonista e il suo amico **Ishi**, che nell'incidente ci ha rimesso la gamba, il braccio e un pezzo di faccia, il tutto sostituito da parti robotiche. Ed è proprio per ricaricare il robottone che **Grayson** comincia ad esplorare il pianeta: da qui in poi comincia una corsa contro il tempo per raggiungere **Sorrano** dall'altra parte del pianeta e trovare un modo per fuggire...

Oltre al classico single player, tra le modalità presenti troviamo **Echo**, dove l'unico obiettivo è totalizzare il maggior punteggio possibile sulle mappe che affrontiamo nella campagna, ricorrendo a **kill** effettuate in modo creativo. Ed è proprio il volere scoprire tutti i 134 modi per uccidere l'avversario che ci spingerà a giocare a fondo in modalità **Echo**. Per quanto riguarda invece **Anarchia**, non è altro che il comparto **multiplayer online** del titolo, clone perfetto di **Orda** di **Gears Of War 2**, dove potremo affrontare ondate di nemici con l'obiettivo di raggiungere un determinato punteggio, il tutto in cooperativa con altri giocatori online.

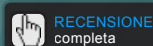
Tecnicamente **Bulletstorm** è un gioco che si descrive con una sola parola: spettacolare. L'**Unreal Engine 3** è stato spinto molto oltre i risultati ottenuti con **Gears Of War 2**, soprattutto nell'illuminazione, che risulta perfetta. Sul fronte giocabilità **Epic Games** ha pensato a tutti, con cinque differenti livelli di difficoltà e una **IA** più che buona. Insomma, davvero un ottimo lavoro su tutti i fronti!

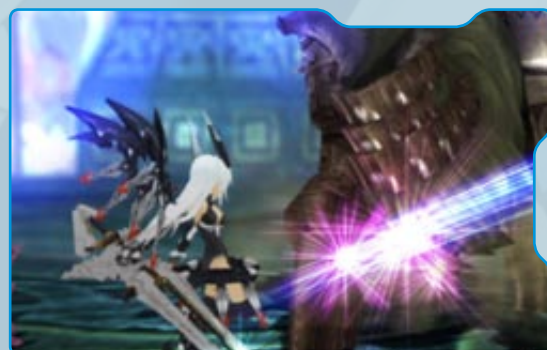
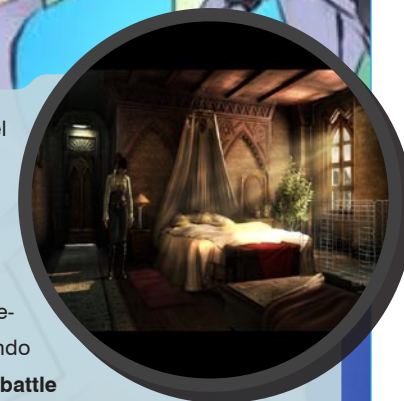
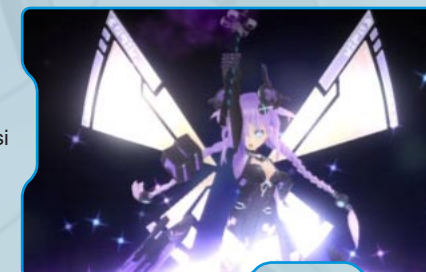
DISPONIBILE ANCHE PER: PC, PlayStation 3

Voto		Note
Grafica	90	+ Unreal Engine al massimo! + Ottima illuminazione!
Giocabilità	90	+ Cinque livelli di difficoltà! + IA davvero buona!
Sonoro	90	+ Colonna sonora epica! + Effetti di grande impatto!
Longevità	85	+ Molte modalità di gioco... - ...ma Echo non convince appieno

GLOBALE 90

HYPERDIMENSION NEPTUNIA

UNA STORIA DI PICCOLE SCELTE CORAGGIOSE...

RECENSIONE completa A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

Difficilmente giochi di nicchia riescono a sfondare nel mercato di massa, soprattutto quando si tratta di titoli atipici per il mercato occidentale. Come per certi versi **Deathsmiles**, sparatutto a scorrimento a dir poco pirotecnico, anche **Hyperdimension Neptunia**, JRPG estremamente japan style, prova il "salto nel vuoto" approdando in Europa carico di aspettative... Benvenuti su **Gamindustri**, un mondo che si ispira liberamente a quello videoludico attuale e che è formato da quattro **CPU** (**Computer Patron Units**), ovvero le divinità del pianeta in cronico conflitto. Da queste originali premesse inizia l'avventura di una di loro, **Neptune**, che cercherà di riunire tutte le forze di **Gamindustri** nel tentativo di riportare la pace. A livello grafico troviamo artwork eccezionali che accompagnano i vari dialoghi di gioco: il lavoro di computer grafica sul design dei personaggi è notevole, con una tecnica grafica tipica dei **bishoujo game** che raramente si è vista finora in Europa. Il motore a tre dimensioni del gioco non è così favoloso come la sua controparte in **CG**, ma certamente non si fa disprezzare. Il sonoro è un sali e scendi continuo: se il doppiaggio giapponese non ha bisogno di critiche, lo stesso non si può dire per quello inglese, decisamente poco ispirato per alcuni personaggi ma vivo e intenso per altri. Il gameplay si attesta su livelli classici, raggiungendo vette interessanti di divertimento con le **boss battle** ma diventando monotono nelle battaglie casuali, dove un **battle system** non particolarmente profondo potrebbe stancare presto. Inoltre la difficoltà non è particolarmente alta, per rendere l'esperienza di gioco godibile anche a coloro che non se la sentono di perdere tempo ad aumentare le abilità dei personaggi. Per questo, **Hyperdimension Neptunia** è consigliato ai fan del genere o a coloro che volessero cimentarsi in qualcosa di decisamente diverso dal solito.

IN ESCLUSIVA PER: PlayStation 3

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

	Voto	Note
Grafica	74	+ 2D ottimo... - 3D appena sufficiente!
Giocabilità	67	+ Classico... - ...ma forse troppo!
Sonoro	70	+ Soundtrack valida! - Doppiaggio inglese altalenante
Longevità	70	+ 25 ore di gioco... + ...e la storia intriga!

GLOBALE **71**

SITO WEB

FLASHREVIEWS

Publisher: Electronic Arts / **Genere:** Azione - RPG / **Giocatori:** 1

MASS EFFECT 2: L'OMBRA (DLC)

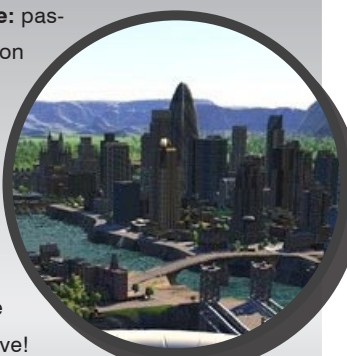
GLOBALE ▶▶▶ 8.5
Fate spazio... allo spazio!

Mass Effect 2: L'Ombra è il nuovo DLC sviluppato da Bioware per il popolare Action RPG. Plauso al comparto tecnico: le ambientazioni sono varie e spettacolari; in particolare la nave dell'**Ombra**, immersa in una tempesta elettromagnetica, è una meraviglia per gli occhi. Per quanto riguarda il sonoro, l'universo di **Mass Effect** si arricchisce di nuovi e splendidi brani, frenetici ed epici al tempo stesso. Ottima trama e personaggi, gameplay più divertente che mai e location fantastiche: cosa aspettate a scaricarlo?

Publisher: Focus Ent. / **Genere:** Simulazione / **Giocatori:** 1

CITIES XL 2011

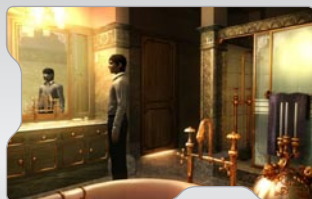
GLOBALE ▶▶▶ 7.0
La città è grande un click

Cities XL 2011 non riesce a stupire: passato l'abbagliamento iniziale del buon motore grafico, il titolo risulta divertente quanto semplice. Il livello di sfida è risibile per un gestionale ed è un difetto che in prodotti del genere non si può tralasciare. Tutto questo infatti danneggia il fascino del titolo, che purtroppo tende ad annoiare ben presto. Peccato, per un titolo che aveva tutte le possibilità di diventare realmente un must-have!

Publisher: DTP / **Genere:** Avventura / **Giocatori:** 1

GRAY MATTER

GLOBALE ▶▶▶ 8.4
Avventura che perdura!

Gray Matter riassume in sé tutte le caratteristiche che un'avventura grafica di alto profilo dovrebbe avere, trasportandoci in una storia densa di mistero e della quale in breve tempo voremo scoprire ogni dettaglio. Tratti eccellenti che si mescolano a qualche problema tecnico che comunque non riesce ad infastidire il bellissimo ritorno della creativa mente della **Jensen** sul panorama delle avventure grafiche. Affrontate questa sfida e potrete mettere in gioco il più alto trucco di magia che esista: la verità.

SPECIALE

GAMIFICATION - I VIDEOGIOCHI NELLA VITA QUOTIDIANA

In allegato con il PDF di GAME, un'anticipazione dal libro di Fabio Viola

Gamification – Videogiochi Nella Vita Quotidiana di Fabio Viola è un fantastico viaggio all'interno dei cambiamenti che l'industria dei videogiochi sta subendo negli ultimi anni. Una rivoluzione digitale, già vissuta in altre industrie entertainment, in grado di mutare per sempre il modo di creare e fruire un videogioco.

Da un passatempo storicamente associato alle camerette di ragazzi liceali / universitari, il videogioco è entrato prepotentemente nei salotti con la sperimentazione intrapresa col **Nintendo Wii** e proseguita con le periferiche **Kinect e Move**.

Nessuna generazione di console domestiche ha mai superato la soglia di 250 milioni di unità vendute. Perchè? Nell'ultimo decennio il mondo dell'intrattenimento ha subito poderose trasformazioni dettate dal passaggio dal prodotto fisico al digitale. Come cambierà l'industria dei videogiochi?

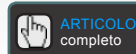
«E' stata una incredibile avventura lunga un anno, mesi di studio e scrittura nel tentativo di dar vita ad un'opera, auto-pubblicata, organica con la speranza risulti esaustiva per gli addetti al settore e leggibile per gli studenti ed appassionati». Ha dichiarato l'autore.

Il volume è disponibile dal 10 Marzo sia in versione **e-book** che cartaceo, ordinabile dal sito ufficiale **www.gameifications.com**.

In alto, la copertina del libro Gamification - I videogiochi nella vita quotidiana

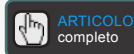
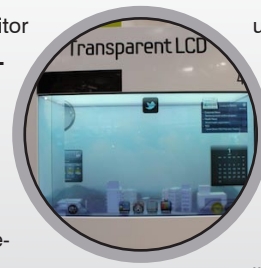
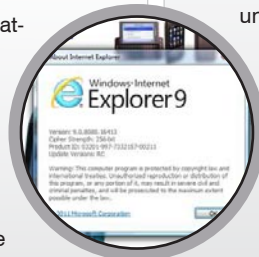
TITOLO: Gamification - I videogiochi nella vita quotidiana
AUTORE: Fabio Viola
VERSIONE: E-Book (formato pdf)
ISBN: 9788890572807
PAGINE: 172 - Formato A4
PREZZO: Euro 15
SHOP: http://www.gameifications.com/?page_id=178
SITO UFFICIALE: http://www.gameifications.com
FAN PAGE FACEBOOK: http://www.facebook.com/pages/Gamification-I-Videogiochi-Nella-Vita-Quotidiana/110975212306728

RADEON HD 6990: DUAL GPU BASATA SU ANTILLES

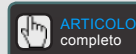
Presentata la nuova soluzione di AMD con raffreddamento a singola ventola

AMD ha presentato la nuova scheda video Radeon HD 6990, soluzione **Dual-GPU** basata su **GPU Antilles**. Come visto qualche giorno fa, la scheda è caratterizzata dalla presenza di 3072 **Stream Processors**, interfaccia delle memorie 2 x 256bit con frequenze per **GPU** / Memorie rispettivamente di 830/5000MHz (880MHz con il secondo **bios**). La scheda è equipaggiata con un sistema di raffreddamento a singola ventola con ampio dissipatore in alluminio. L'alimentazione richiesta per un corretto funzionamento della scheda richiede l'utilizzo di due connettori **PCIe** a otto pin. A livello prestazionale, la scheda fa registrare performance in linea (molto però dipende anche dal gioco utilizzato e dalle risorse richieste) a uno **SLI** di **GeForce GTX 580** / **570**. Adesso non ci resta che attendere il lancio della soluzione **Dual-GPU NVIDIA GeForce GTX 590**...

■ **A cura di Carlo Panceri - Centerzone.it**

UNO SCHERMO LCD... TRASPARENTE!

Presentato al Cebit 2011 da Samsung...

Molti di noi hanno familiarità con la tecnologia LCD, usata nella maggior parte dei monitor oggi disponibili. **Samsung** ha introdotto una serie di display **LCD** trasparenti ad alta efficienza energetica, alimentabili dalla luce ambientale e destinati a diventare oggetti di arredamento hi-tech. I display non hanno bisogno di cavi di alimentazione o batterie da sostituire, basta riporli in una ambiente luminoso. Il prototipo mostrato al recente **Cebit 2011** è uno schermo da 46 pollici con risoluzione video full HD da 1920×1080 pixel. Non stati rilasciati invece dettagli sulla possibile commercializzazione.

EXPLORER: E' 9!

Nuova versione in arrivo...

Microsoft ha confermato che Explorer 9 sarà disponibile come release ufficiale a partire dal prossimo 14 marzo. La presentazione avverrà in occasione di un evento mediatico che si terrà al **Teatro Moody**. Così come riportato sul **Windows Team Blog**, la data segnerà anche un anno dal giorno in cui **Microsoft** ha lanciato la prima piattaforma **Preview** di **Explorer 9**. Gli utenti che hanno scaricato la release candidate potranno aggiornarla tramite *Windows Update*.

POSTEMOBILE SU TABULA!

ZTE mostra il nuovo tablet PM 1152 al Mobile World Congress di Barcellona

La gamma di prodotti sviluppati da ZTE per PosteMobile si arricchisce con **PM 1152 Tabula**, un **tablet PC touch screen**. Annunciato in anteprima al **Mobile World Congress** di Barcellona, il nuovo device è basato su **Android 2.1** e offre uno schermo da 7 pollici. Integrata anche **PosteMobile Store**, la prima applicazione sviluppata da **PosteMobile** che consente di accedere in modo ancora più facile e immediato ai **Servizi Semplifica**, i servizi innovativi di **Mobile Payment**, **Mobile Commerce** e **Mobile Banking** che l'operatore offre in esclusiva ai propri clienti titolari di uno strumento di pagamento **BancoPosta** associati alla **SIM**. Il PM1152 Tabula supporta chiamate vocali, triband **GSM** (900/1800/1900), **UMTS** 2100 e accesso Internet su rete **HSDPA** con una velocità fino a 7.2 Mbps in download.

■ **A cura dello Staff di PCSelf.com**

PACKARD BELL GO: HARD DISK POWERSAVE

Supporto USB 3.0 completo e consumi ridotti del 30% per il nuovo device...

La serie Packard Bell Go si arricchisce con una nuova versione **USB 3.0**, compatibile al 100% con USB 2.0. Dopo il successo di PB Go da 2,5" lanciato all'inizio di settembre e la successiva versione bianca da 1 TB, il nuovo nato PB Go **USB 3.0** consente un trasferimento di dati fino a 10 volte più veloce, grazie alla divisione tra canale di invio e di ricezione dati. L'hard disk è alimentato direttamente dalla porta USB e non richiede un trasformatore esterno. Si attesta su buoni livelli per silenziosità e ridotte emissioni di calore. **Go** dispone di 1 **Tera Byte** di memoria ed è dotato della tecnologia **PowerSave**, per risparmiare il 30% del consumo energetico.

■ **Michele Ferrara**

I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO! CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

CODICEGIOCHI.BLOGSPOT.COM

Codice giochi è un blog aperto a tutto quello che riguarda il mondo dei videogiochi, dei **PC** e del **Software**. Sono presenti interventi che spaziano dalle notizie ai consigli, non trascurando temi collaterali come emulazione, tecnologia, servizi di chat o tool utili per tutti.

VIDEOGAMECLUB.ALTERVISTA.ORG

Videogameclub è un sito che presenta notizie dedicate ai videogiochi: dalle console portatili a quelle fisse, dalle periferiche di nuova generazione come il Kinect al Retrogaming, questo spazio web affronta le principali novità del mercato.

bubblejoy.com

Bubble Joy è un servizio per creare E-card personalizzate con tanto di messaggio audio-video. Basta disporre di un microfono e una webcam e, in quattro step, potremo creare delle vere e proprie video cartoline. E' possibile anche aggiungere un messaggio di 150 caratteri da allegare al video-messaggio. Semplice e gratuito.

mychance.it

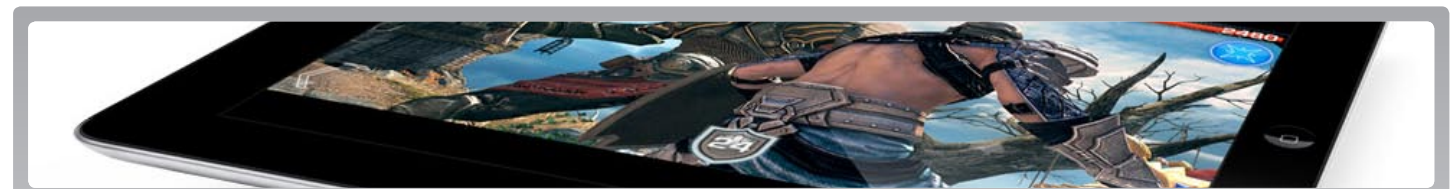
Social Network italiano dedicato a tutti gli artisti emergenti. Un contenitore artistico ideato e gestito da artisti al fine di poter mettere realmente in contatto chi crea l'Arte con chi cerca l'Arte. **Mychance.it** raccoglie quattro sezioni artistiche: musica, arti visive, spettacolo e letteratura. E' possibile lasciare commenti e segnalare eventi.

youspice.com

YouSpice la community di progettisti elettronici. Uno spazio in cui pubblicare, vendere e scambiare progetti elettronici secondo le nuove dinamiche d'interazione e di vendita della Rete. La vocazione di qualsiasi ingegnere è di realizzare prodotti finiti, collaudarli e poterli toccare con mano. Per tecnici dell'argomento ma molto utile.

i ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

SOFTWARE - HITECH

SOLUTIONS FOR THE FUTURE

IPAD 2: APPLE SVELA TUTTI I DETTAGLI SUL TABLET PIU' ATTESO!

Sarà lanciato in Italia a fine marzo e promette prestazioni elevate nel campo del gaming...

Arriverà in Italia il 25 marzo l'iPad 2, che si presenta completamente rinnovato rispetto al suo predecessore. Il nuovo modello sarà più sottile rispetto alla prima versione, più compatto, più leggero ma soprattutto più potente: 8,8 millimetri di spessore, 601 grammi e un processore **Dual Core A5** a doppio nucleo di calcolo con grafica potenziata, che permetteranno un utilizzo intensivo del tablet anche ai videogiocatori. Sarà presente una doppia videocamera (**VGA** davanti e Hd 720p sul retro) per la videoconferenza **WiFi** e due software per il montaggio audio e video, **Garageband** e **iMovie** aggiornati espressamente per il tablet; niente **Usb** ma inclusi nella scatola ci saranno un adattatore **Hdmi** per duplicare lo schermo sulla tv di casa e una cover in poliuretano pieghevole ad aggancio magnetico. Un nuovo successo annunciato per **Apple**...

SAMSUNG GALAXY: POSTICIPATO PER L'IPAD 2

Le caratteristiche del tablet rischiano di essere troppo obsolete

L'uscita dell'iPad 2 ha portato la Samsung ad ammettere che il suo nuovo tablet, il **Galaxy**, è obsoleto e dunque va rivisto sotto parecchi punti di vista per poter competere con la creatura della **Apple**: per questo il **Samsung Galaxy Tab 10.1**, che uscirà fra poco, sarà sottoposto a revisione preventiva prima della messa in vendita. In primis per quel che riguarda il prezzo: che scenderà dagli annunciati 900 dollari ad un costo più competitivo. Poi si parla di problemi nelle dimensioni, ancora troppo grandi rispetto ai risultati ottenuti da **Apple**. Di certo si sa che il **Galaxy Tab** sarà equipaggiato con processore **Nvidia Tegra 2** (dual core), schermo da 10,1 pollici con risoluzione di **1280×800** pixel e memoria da 16 e 32 GB. La sfida è aperta...

BREAKFAST CLUB

"EHI TU, NON SCORDARTI DI ME. EHI, EHI..."

RECENSIONE completa

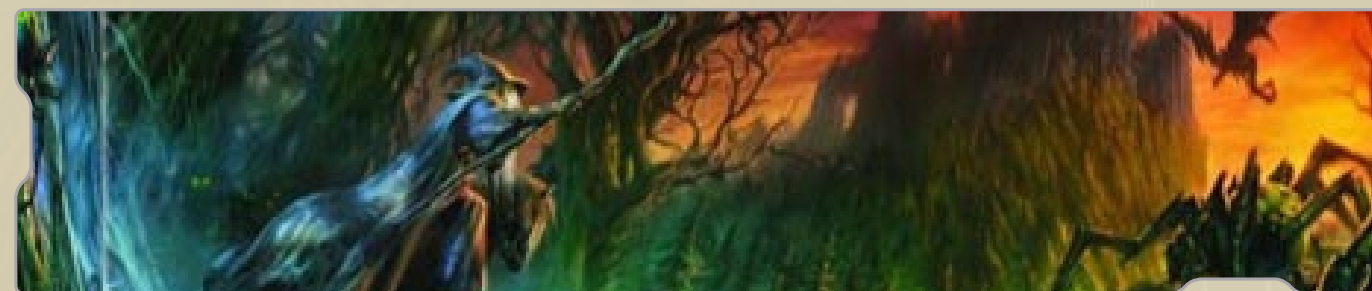
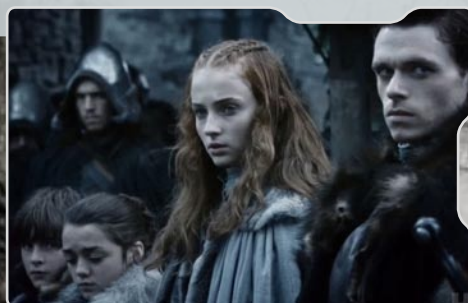
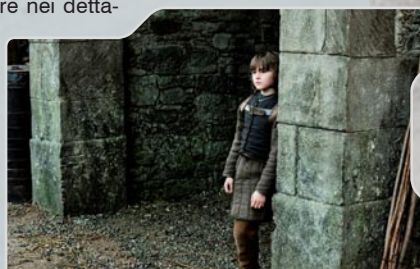
A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**

D' **accordo, permettetemi un po' di sano sentimentalismo nostalgico questo mese. Sarà che il tempo passa** ed anche i film che una volta snobbavi finiscono per acquisire fascino, sarà che, a rivederle oggi, le pellicole girate negli anni '80 appaiono del tutto contestualizzate e relegate ad un'epoca mitologica, composta da scaldamuscoli e musica sintetica. Così, perché non approfittare della ristampa in **Blue-Ray** di the **Breakfast Club** per fare un salto nel passato? Pronti ? Ecco appunto *non dimenticatevi di noi*. Quando esce l'ennesima pellicola del **Brat Pack** (quel simposio di attori tardo adolescenziali, tra cui **Emilio Estevez**, **Rob Lowe** e la fidanzata d'America, **Molly Ringwald**) l'Italia è immersa talmente tanto nel fenomeno dei *paninari* tanto che persino i **Pet Shop Boys** se ne accorgono. E probabilmente quelli come me, che negli '80 uscivano dall'infanzia, al cinema ci andavano per i **Goonies** e snobbavano le pellicole di **John Hughes** . Solo che poi, qualche anno più avanti, un certo **Douglas Coupland** avrebbe saputo indicare in quelle pellicole i primi vagiti della tanto decantata **Generazione X**. Quella generazione che per prima non aveva una meta ed un orientamento preciso. Che a volte si accontentava semplicemente di essere, con tutte le ansie che ne derivavano. In questo contesto, the **Breakfast Club** è una pellicola che colpisce nel segno. Cinque adolescenti, corrispondenti ad altrettanti stereotipi (il secchione, la ragazza dark, lo sportivo, il teppista e la prom queen) devono passare il sabato in punizione rinchiusi nella biblioteca della scuola, componendo un tema dal titolo '*Chi mi credo di essere*'. I cinque cominceranno la loro punizione arroccati nei loro rispettivi luoghi comuni, guerreggiandosi ed indispettendosi a vicenda. Solo piano riusciranno a mandare in frantumi i loro gusci lasciando emergere le loro debolezze ed insicurezze. Il film ha l'innegabile pregio di essere frizzante e godibile e può funzionare perfettamente per trascorrere una serata in allegria: ma è pur sempre una pellicola con differenti gradi di lettura. Il confronto tra i personaggi suscita un interesse emotivo diretto ed intenso. È veramente difficile non riuscire ad immedesimarsi almeno un po' in almeno uno dei *breakfast clubbers*. E non è sbagliato aggiungere che, se quel tipo di emotività non fosse scaturita come reazione all'eccessiva sinteticità di quegli anni, forse non ci sarebbe stato spazio per tanti altri micro fenomeni degli anni a venire. Dai libri dello stesso **Coupland** alle musica dei **Nirvana** fino alle molteplici citazioni dello stesso **Breakfast Club**. La pellicola presenta una regia molto onesta e a tratti manieristica. Dobbiamo quindi credere alla genuinità di un prodotto che, nato per soddisfare le masse, si è trovato a diventare oggetto di culto senza probabilmente averne le pretese. Del resto, basta fermarsi un attimo a studiare i costumi, i poster, le espressioni per avere una fedele fotografia di quei tempi, per certi versi archiviati troppo in fretta. Per certi versi dimenticati come una lettera sul tavolo del preside, il sabato pomeriggio. Gridando. *Ehi voi, non dimenticatevi di noi. Ehi, ehi...* ■

GAME OF THRONES

LA SERIE TV PIU' ATTESA DAI FAN DEGLI RPG!

RECENSIONE completa — A cura di: **Teufer**

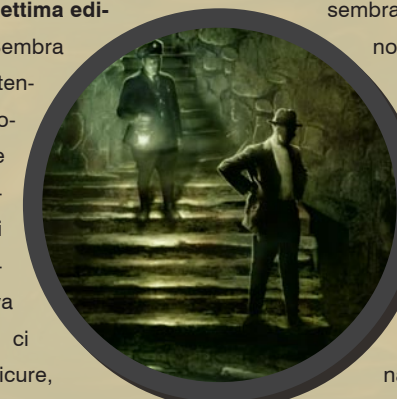
Man mano che aprile si avvicina, la HBO stuzzica i fan con piccole anticipazioni sulla serie di Game of Thrones. Innanzitutto, il 5 Dicembre è stato mandato in onda un breve **Making Of** di 11 minuti che mostra l'enorme quantità di lavoro dedicata al progetto. Oltre ai vari personaggi, accompagnati dalle classiche interviste agli attori e ai produttori, è possibile notare il lavoro svolto per le scene e le ambientazioni prometta davvero bene. Lo store della HBO ha già messo a disposizione, oltre ai libri (ovviamente in inglese) anche le magliette con il logo ufficiale della serie oppure con il motto **Winter is Coming**. Chi volesse ficcanasare nei dettagli della produzione, può trovare tutte le informazioni nelle interviste ai vari artigiani che collaborano alla realizzazione di manufatti e oggetti di scena: al momento sono disponibili l'addetto alle armature, l'armaiolo e uno dei decoratori del set... E per finire, i fan più sfegatati della serie potranno iniziare a imparare una nuova lingua: la **HBO** ha assunto il linguista **David J. Peterson** e la **Language Creation Society** per creare la lingua dei **Dothraki.** Al momento sono pubblicate solo le basi della grammatica ma, visto che almeno una scena è stata girata interamente in **Dothraki**, aspettiamo fiduciosi il resto del linguaggio... Davvero spettacolare!

LORD OF THE RINGS: CG

ARTICOLO completo — A cura di: Nadir1

Questo mese iniziamo parlando, come avrete già capito, non di un GdR: bensì di un Gioco di Carte. Se vi state chiedendo come mai, sappiate che le risposte sono molte... innanzi tutto, si tratta di un Card Game dedicato ad un tema e ad una ambientazione estremamente cara a moltissimi appassionati di RPG, ovvero, **Il Signore degli Anelli**. Inoltre, benché non vi siano componenti prettamente narrative, si tratta di un insolito gioco collaborativo e dal formato non collezionabile, che ha fatto molto parlare di sé fin dai primi annunci della sua uscita, la scorsa estate. Ora arrivano le informazioni sulla sua uscita in italiano, prevista per Marzo sotto l'etichetta **Stratelibri**, lo storico editore che ha pubblicato **GIRSA**. Il titolo del gioco sarà **Il Signore degli Anelli - Gioco di Carte** avrà un prezzo al pubblico di 39,90 euro. Preparatevi a sfidare i vostri avversari...

IL RITORNO DI CHTULHU?

ARTICOLO completo — A cura di Nadir1

Ci sono sempre più voci insistenti le voci sulla possibile settima edizione di Il Richiamo di Cthulhu da parte di Chaosium. Sembra che possa uscire proprio quest'anno, in occasione del trentennale della prima edizione del gioco, durante l'importante convention estiva **GenCon** di **Indianapolis**. Sui contenuti di questa nuova edizione ancora non ci sono indicazioni sicure, sembra tuttavia possibile che vengano introdotte alcune migliorie già presentate nel corposo manuale **Basic Roleplaying**. In Italia, intanto, torna disponibile il manuale base del **Richiamo di Cthulhu** di casa **Stratelibri**, giunto ormai alla celebre quinta edizione. Aggiornamenti nei prossimi mesi!

SPECIALE In collaborazione con: GDR-ONLINE.com Giochi di ruolo online

› DAL WEB ‹ OGNI MESE OSPITIAMO UN ARTICOLO DEL POPOLARE SITO INTERNET!

BOSTON GDR

LA FANTAPOLITICA NEGLI STATI UNITI...

RECENSIONE completa — A cura dello Staff di **GDR-Online.com**

L'anno è il 2011: ci troviamo in un contesto mondiale diverso da quello che conosciamo, causato da eventi storici che differiscono dalla realtà. Gli anni '60, con la morte di **Kennedy** e del pastore **Martin Luther King**, portano ad una chiusura totale degli **Stati Uniti** e a una serie di leggi preventive contro il colosso **Bolscevico**. Con il susseguirsi di presidenti di matrice Repubblicana alla **Casa Bianca**, l'ascesa di un politico estremista e conservatore, **Winston Kramer**, la politica si tramuta in epurazione sistematica delle minoranze etniche. Ma la situazione è destinata ulteriormente a peggiorare con l'**Operazione Anaconda:** la nuclearizzazione del territorio Iracheno, che porta al **Terzo Conflitto Mondiale** e divide il mondo gli USA da Asia ed Europa, ormai riunite sotto il partito comunista. Il gioco, di stile **Play By Chat**, è dunque ambientato in una moderna **Boston**, profondamente divisa tra poche classi agiate e declino generalizzato, dove la lotta accanita per il potere non è altro che uno specchietto per le allodole creato ad hoc come "Nuovo Sogno Americano". Che tu sia un ribelle, un mafioso, un rivoluzionario, un ricercato o un membro della polizia di stato... una cosa è certa: a **Boston** nulla è come sembra...

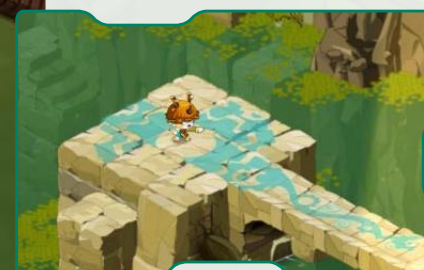
SITO WEB
Clicca Qui

WAKFU

IL MONDO DI DOFUS... MA MILLE ANNI DOPO!

ARTICOLO completo

A cura di Emanuele 'Dante' Giorgi

Il progetto Dofus nacque nel 2005, quando la software house francese Ankama decise di lanciare, nel già saturo campo dei **MMORPG**, un titolo che solo in apparenza poteva non svettare tra i primi della classe. Ed effettivamente in Italia non riscosse all'inizio il meritato successo, vista l'agguerrita concorrenza e la mancanza di traduzione dall'inglese. Ma la fama di **Dofus** è cresciuta esponenzialmente, complici la qualità di base e il passaparola generale: ad oggi si può considerare uno dei giochi online più conosciuti e gettonati. E quando si affronta l'analisi di un "seguito" si tende sempre a confrontarlo con il suo predecessore: sicuramente le similitudini tra **Dofus** e **WAKFU** sono parecchie, ma andiamo passo per passo e cerchiamo di osservare più da vicino. Analizzando il sistema di combattimento di **WAKFU**, possiamo dire che la base è rimasta quella che avevamo conosciuto in **Dofus**: una volta attaccato il nemico avremo un tempo per decidere la posizione di combattimento, dopodiché apparirà la schermata con il numero di **Action Point** e **Movement Point** a nostra disposizione. Queste saranno le basi di ogni scontro ma la vera novità sono i **WAKFU Point**, ovvero punti speciali che serviranno per utilizzare determinate **skill**: contrariamente agli altri questi ultimi saranno limitati e, una volta terminati, non permetteranno più al giocatore di utilizzare la magia che li richiedeva. Iniziato lo scontro vero e proprio, sul lato destro si mostrerà un'altra novità, ovvero una barra che si caricherà in base alla velocità del personaggio: più sarà rapido nel terminare il turno più l'indicatore salirà. Una volta raggiunto il culmine potremo scegliere dei bonus che miglioreranno alcune caratteristiche. Passiamo ad un altro fattore decisamente incisivo: la crescita del personaggio. In questo caso possiamo riscontrare cambiamenti netti: le **skill** sono divise in 3 elementi che variano a seconda della tipologia del personaggio ma, al contrario di **Dofus**, queste livelleranno a seconda del nostro utilizzo. Terminando il discorso sul gameplay, abbiamo notato la conferma dei job, veri e propri lavori che ci permetteranno di fare soldi e ottenere nuovi oggetti. Sul versante grafico notiamo evidenti miglioramenti: le texture sono coloratissime, nitide e studiate come non mai, le animazioni dei personaggi come degli **NPC** risultano variegate nonché ben fatte, mentre le ambientazioni non saranno più statiche bensì dinamiche. Insomma, non vediamo l'ora di testare **WAKFU** in versione definitiva!

SPECIALE In collaborazione con: GameStorm

RECENSIONE UNO SPARATUTTO ATTESO IN ANTEPRIMA!

SNIPER: GHOST WARRIOR

IL CECCHINO PERFETTO E' PRONTO A COLPIRE!

RECENSIONE completa — A cura dello staff di **GameStorm.it**

La Colombia è devastata dalla crisi economica e si trova ormai sull'orlo della guerra civile. Guerriglieri e mercenari già la fanno da padrone nelle città e nella giungla, fino a quando un deposito di uranio cade nelle loro mani. Gli **Stati Uniti** inviano sul posto i cecchini d'elite della **Delta Force** per sistemare le cose in fretta e in silenzio. In **Sniper: Ghost Warrior** saremo parte di questa squadra speciale, un tiratore scelto, un vero cacciatore della guerra moderna. Avremo il compito di muoverci furtivamente insieme al nostro **spotter**, un soldato che ci affiancherà e ci aiuterà con informazioni utili: i bersagli, le condizioni del vento, il risultato dei colpi... Tutto come in un vero **sniper team**! Il titolo, previsto per il 25 marzo su **PS3**, **XBox 360** e **PC**, utilizza il motore grafico **Chrome Engine 4**, lo stesso sfruttato da **Call of Juarez: Bound in Blood**. Le missioni previste sono sei, ambientate in location realistiche e, secondo quanto riportato dagli sviluppatori, completamente distruttibili. Le armi a disposizione sono molte, a partire dall'**M21** con silenziatore fino a potenti **Frag grenade M65**. Sullo sfondo di una trama che si preannuncia avvincente, il gioco per il perfetto cecchino è ormai imminente...

RETRO

1997 SVILUPPO: KONAMI / PUBLISHER: KONAMI / GENERE: AZIONE / GIOCATORI: 1

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

DA KONAMI, UNA SINFONIA DI RARA BELLEZZA...

RECENSIONE completa

A cura di: **Marco "Marco Gioletta" Gioletta**

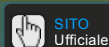
Fin dalle sue origini, la serie di Castlevania era sempre stata legata alle console Nintendo con un doppio filo. I primi tre capitoli della saga erano stati pubblicati su **NES**, rendendo **Castlevania** una delle saghe più note ed amate della leggendaria console a 8 bit. I due episodi successivi, **Super Castlevania IV** e **Castlevania: Vampire Kiss**, uscirono invece per **Super Nes** bissando il successo dei loro predecessori. Con l'avvento della successiva generazione di console, tutti si aspettavano di vedere il nuovo capitolo della lotta tra la famiglia **Belmont** e il **Conte Dracula** su **Nintendo 64**, ma così non fu: nel 1997 venne annunciata l'uscita per **PlayStation** di **Castlevania: Symphony of the night**. **Konami**, visto il successo che la piattaforma **Sony** stava ottenendo, decise di prendere parte alla festa. Quando circolarono le prime immagini relative al gioco furono in molti a nutrire seri dubbi sulla qualità del prodotto. Il titolo presentava un look simile a quello dei suoi predecessori, con una grafica interamente in **2D**, e questo fece storcere il naso a molti appassionati che speravano di vedere finalmente il primo catlevania in **3D**. Tuttavia, non appena il gioco arrivò nei negozi, tutti i dubbi furono spazzati via: **Symphony of the Night** si dimostrò un vero capolavoro, sotto qualunque aspetto lo si guardasse. Dopo un breve preludio nei panni di **Richter Belmont**, in cui il giocatore riviveva lo scontro col conte **Dracula** che chiudeva **Vampire Kiss**, si assiste al ritorno in scena di **Alucard**, il figlio di **Dracula** già presente in **Castlevania III** e qui protagonista assoluto del gioco. A differenza dei titoli precedenti, che avevano solitamente una struttura lineare a livelli, **Symphony of the Night** presenta un **gameplay** molto più simile a quello di **Metroid**, con un'unica enorme ambientazione da esplorare (il castello di **Dracula**). Naturalmente, molte delle zone saranno inizialmente inaccessibili e per poterle esplorare sarà necessario impadronirsi di nuovi oggetti ed abilità, dal classico doppio salto fino alla trasformazione in pipistrello. Oltre a questo, il gioco introduce anche una serie di elementi mutuati direttamente dai **giochi di ruolo**, come la possibilità di equipaggiare il nostro personaggio con varie armi ed accessori, nonché quella di salire di livello sconfiggendo i nemici, potenziando i vari parametri di **Alucard**. Ma non fu solo il **gameplay** a sancire il successo del gioco: la grafica presentava un **2D** sontuoso, sia per il design dei personaggi che per gli sfondi. Il sonoro, come tradizione della serie, era **FANTASTICO**, con una serie di musiche gotichegginati e tetre accompagnate da altre di natura rock più "cattive" e coinvolgenti. Infine, il gioco era davvero lungo: al termine del gioco era possibile esplorare daccapo il castello... ma capovolto!

Symphony of the Night è a tutti gli effetti un'autentica pietra miliare e merita di essere giocato da tutti coloro che non l'avessero ancora fatto. Ne vale assolutamente la pena!

SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON:

XBOX 360 OFFICIAL FANSITE GROUNDARENA MULTIGAMING ZONE

PES E FIFA... 1 VS 1

QUINTA TAPPA DEL CAMPIONATO DI CALCIO

SITO Ufficiale — A cura dello Staff di GroundArena

Abbiamo il piacere di informarti sono aperte le iscrizioni alla 5A tappa del campionato nazionale di PES & FIFA in modalità 1vs1, dove i giocatori potranno contendersi fino all'ultimo il pass per le **Finali Nazionali** dal vivo e il montepremi in palio. Al torneo possono partecipare anche i player che non hanno seguito le altre tappo: con buoni risultati sarà possibile scalare le prime posizioni del ranking generale. Ogni tappa prevede fantastici premi per il vincitori e punti utili per il ranking complessivo. Inoltre, se avete sempre sognato di poter ripetere le gesta dei campioni del passato come **Maradona**, **Platini**, **Van Basten**, da adesso potrete riuscirci partecipando alla **Master Old Stars**, costituendo una rosa di 32 stelle del calcio internazionale del passato, scelte tra i più famosi e blasonati giocatori presente nei contenuti extra di **PES 2011**. Insomma... è tempo di giocare!

TORNEO DECERTO - CALL OF DUTY BLACK OPS

Sono state aperte le iscrizioni al torneo **Decerto** su **Call Of Duty - Black Ops**. Il contest mette in palio premi per il clan che riuscirà a trionfare sugli altri. Per iscrivere il proprio team è sufficiente visitare il sito di **GroundArena** e leggere il regolamento ufficiale. Insomma, non perdete questa nuova occasione per diventare i vincitori!

Disegni e Testi:
EVIL ATARU

WWW.ATARU.IT

http://evil-ataru.deviantart.com

CW #47

i TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

COLLABORA CON
GAME
Puoi ricevere videogiochi, guide e DVD!
VIDEOGIOCHI
GRATIS?
CLICCA QUI

VIDEOGIOCHI PER TUTTI

I. Massificazione Muscolare

Nel capitolo precedente si è parlato del tentativo di massificazione dell'esperienza ludica a mezzo hardware. Nintendo ha intrapreso l'originale strada di una nuova console per il mercato casual, mentre i rivali Sony e Microsoft hanno optato nel 2010 per il lancio di una periferica in grado di allungare il ciclo vitale ed estendere la base utenza, rispettivamente Move e Kinect.

L'hardware rappresenta sicuramente un efficace strumento per allargare la base utenza potenziale, ma tutti sanno che il software rappresenta la benzina senza la quale nessun apparecchio è in grado di vivere. In questo capitolo il focus sarà proprio sui videogiochi "tradizionali" e su come essi abbiano già tentato, spesso fallendo, di entrare nella vita quotidiana di milioni di individui attraverso concept innovativi o con strategie di distribuzione alternative.

Nell'ultimo decennio si è assistito ad un costante innalzamento dei costi di sviluppo. L' evoluzione delle console, l'adozione massiccia di engine 3D, la sempre maggiore importanza data al comparto audio ha obbligato i publisher a investire maggiori risorse per il lancio di una nuova produzione. Se alcuni anni fa una cifra intorno ai 5 milioni di dollari era sufficiente per un progetto competitivo su Xbox, oggi ne occorrono dieci volte tanto per un buon progetto Xbox 360 o PS3. Ed il futuro, almeno finchè si terrà la barra in questa direzione, non è roseo da un punto di vista dei costi, considerando la progressiva adozione del 3D anche nei videogiochi come già sta avvenendo da un paio di anni nell'industria cinematografica. Non è casuale se a distanza di sei anni dal debutto delle console next gen, ancora non si parla di Xbox720, Wii2 o PS4, è il segno che l'attuale modello sta segnando una fase di riorganizzazione.

E' facile immaginare come certe cifre, anche in relazione al lungo periodo di sviluppo, tendano a scoraggiare la sperimentazione. Il risultato finale di questo mix è stata la scomparsa dell' innovazione nel mondo console ed al contempo la spremitura all'inverosimile di quei titoli che hanno saputo attrarre il pubblico. Da qui la nascita dei franchise video-ludici, vere e proprie saghe che con cadenza periodica, solitamente annuale, fanno capolino nei negozi per ottimizzare costi e ricavi. Uno dei primissimi esempi di sfruttamento di un brand è stato *Mario Bros* per opera di Nintendo.

Il videogioco più venduto al mondo compie ventotto anni. Era il 1983 quando il primo capitolo di Mario Bros vide la luce nelle sala giochi giapponesi raccogliendo uno straordinario successo basato

sulla simpatia dei personaggi e sulla semplicità della trama ruotante intorno all'idraulico italo-americano Mario, coadiuvato dal fratello Luigi, impegnato nella liberazione della principessa Peach presa in ostaggio del malefico Bowser.
Ad oggi si contano oltre settanta giochi a nome Mario Bros inclusi sequel ufficiali e numerosissime saghe parallele. Mario è apparso in giochi sportivi (*Mario Golf* e *Mario Tennis*), corse (*Mario Kart*), ruolo (*Super Mario RPG*), educativi (*Mario's Early Years*) e la lista potrebbe essere ancora lunga.
Specialmente nella prima decade della sua vita, Mario divenne una vera e propria icona culturale facendo capolino in serie televisive, fumetti, manga ed oggettistica di varia natura, non senza numerosi fallimenti clamorosi. Per quanto di successo, Mario non è mai riuscito a travalicare con successo il medium di appartenenza.

Lanciare prodotti originali, specie se non accompagnati da una licenza sportiva o hollywoodiana, è veramente rischioso. Il grafico seguente mostra l'andamento dei costi e ricavi di alcuni videogiochi. Un esempio indicativo di prodotto che non ha raggiunto il break even è *Shenmue*, pubblicato da Sega nel 1999 dapprima su Dreamcast e poi su altre piattaforme. A detta del suo creatore è stato il primo gioco "Full Reactive Eyes Entertainment" (FREE), con piena libertà di azione. Come ogni innovazione, ebbe alterne recensioni alternando stentate sufficienze a votazioni 10 su 10. Il progetto costò, sommando tutti gli aspetti di sviluppo, masterizzazione e marketing, circa 70 milioni di dollari[i] dell'epoca e cinque anni di gestazione. Purtroppo per Sega, che già non navigava in buone acque, il risultato fu disastroso. Si contano meno di due milioni di unità vendute nel mondo, un insuccesso clamoroso!

*Psychonau*ts rappresenta un'altra case history significativa. Nato dalla mente di Tim Schafer, lo stesso delle avventure grafiche LucasArts, questo platform game con elementi di avventura e di ruolo ottenne un'accoglienza entusiastica dalla critica tanto da ottenere il premio come "Best Original Game" alla fiera americana E3 nel 2005. Nonostante la grande originalità e qualità, il rilascio multipiattaforma su PC, Xbox e PS2 fruttò solo 90.000 copie vendute, decretandone la morte prematura. Talmente clamoroso che il publisher Majesco finì in guai finanziari: il CEO fu estromesso, il valore delle azioni crollò e gli azionisti intentarono una class action.

Non sono certo casi isolati, numerosi altri original ip (titoli non brandizzati al loro esordio) hanno mancato il pareggio di bilancio, nel grafico spiccano *Red Steel*, *Crackdown* e *Stranglehold* tutti accomunati dal non aver centrato quantomeno il pareggio tra costi e ricavi. Non sempre lavorare su brand interni si rivela controproducente, il grafico mostra lo straordinario successo di *Assassin's Creed* rilasciato da Ubisoft nel Novembre 2007 su PS3 e Xbox360. Un titolo concepito ex novo in grado di calamitare l'attenzione grazie allo sfondo storico, Le Crociate, ed alla varietà di azioni eseguibili. Il titolo ha venduto oltre otto milioni di copie ripagando abbondantemente i circa 20 milioni di dollari necessari per i quattro anni di sviluppo. Un successo inatteso dallo stesso publisher francese che nelle stime iniziali prevedeva tre milioni di copie nell'anno fiscale 2007, ed invece ne arrivarono oltre cinque.
Il successo di un original ip vale doppio, in questo caso il publisher percepisce interamente gli introiti generati senza doverli dividere con terze parti, è il caso di F*IFA Soccer* di Electronic Arts o *Avatar* di Ubisoft.

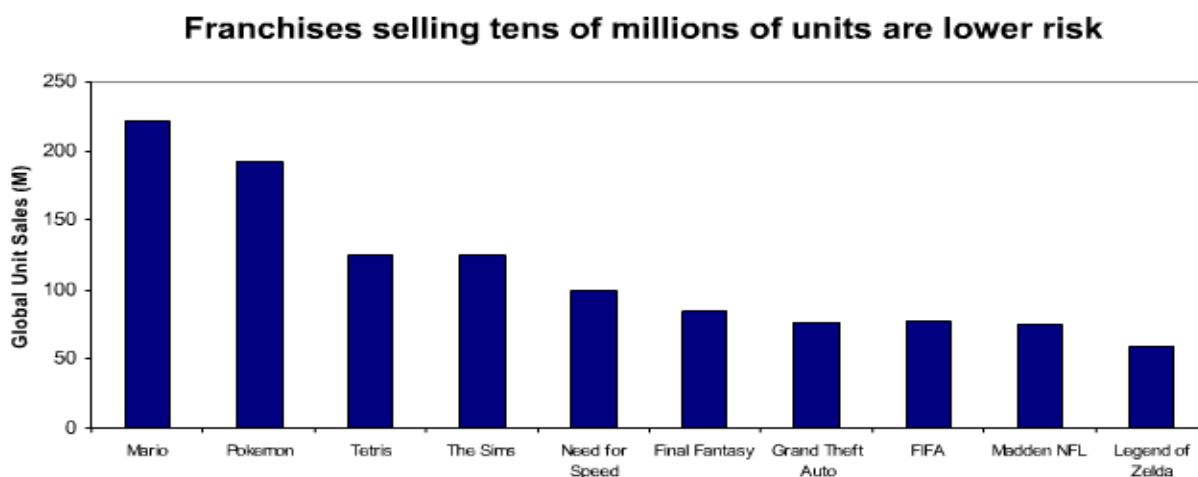
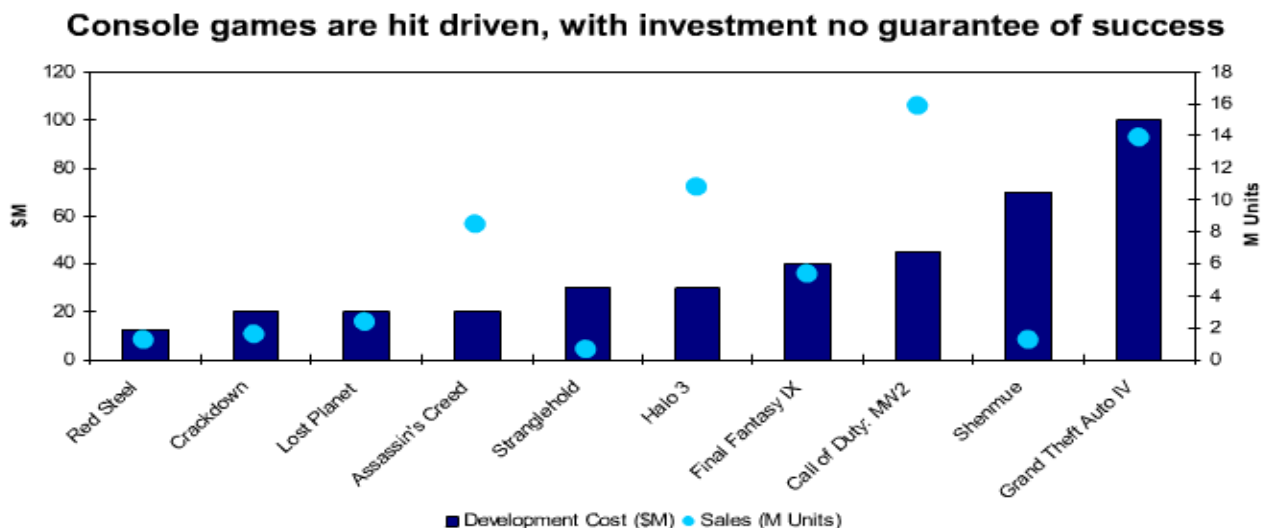



Figura 1 – Statistiche sui videogiochi (fonte Ibis Capital Research.)

Il grafico in basso mostra, invece, la TOP 10 dei videogiochi più venduti. Si spazia dai 220 milioni di copie per Mario Bros alle circa cinquanta di *Legend of Zelda* passando per *Pokemon*, *Tetris*, *The Sims*, *Need for Speed*, *Final Fantasy*, *Grand Theft Auto*, *Fifa* e John *Madden Football*. Come molti sanno, si tratta di brand che hanno goduto di numerose, se non decine, di sequel sotto forma di capitoli numerati progressivamente o spin off di varia natura.

Nel corso degli anni i publisher principali hanno imparato tecniche di lancio e marketing tipici di Hollywood realizzando a dei veri e propri colossal in grado di generare vendite altissime nei primi mesi post lancio. Regina indiscussa di questa massificazione delle vendite, sebbene all'interno di un bacino circoscritto qual è quello dei possessori console, è Activision Blizzard.
Non molti sanno che il miglior lancio di tutti i tempi nel comparto "entertainment" non è ad appannaggio del cinema o dei libri, bensì dei videogiochi. Questo è avvenuto per l'ennesima volta nel 2010 col rilascio di *Call of Duty: Black Ops*, sparatutto 3D in prima persona che fa dell'esperienza multiplayer online il suo punto di forza. Nei primi cinque giorni di vendita in Novembre, ha totalizzato 650 milioni di dollari infrangendo i record detenuti dal libro fantasy Harry Potter: Half Blood Prince (394 milioni) e dal film Batman The Dark Knight (203.8 milioni). Ad oggi il titolo ha abbondantemente superato il miliardo di dollari di fatturato, anche grazie al

contributo di expansion packs, mappe e missioni aggiuntive, scaricabili al costo di 15 euro cadauna attraverso il servizio online di Microsoft (Xbox Live Arcade) e Sony (Playstation Network).

Con l'intento di monetizzare al meglio le varie segmentazioni di videogiocatori, i publisher hanno iniziato a rilasciare diverse versioni del medesimo prodotto. Un caso emblematico è quello di *Call of Duty*: *Modern Warfare 2* disponibile nei negozi in quattro versioni che vi riportiamo in ordine crescente di prezzo stando alle quotazioni della catena americana Gamestop.

STANDARD ($49): contiene il CD ed il manuale d'istruzione.

HARDENED ($69): Oltre al contenuto standard contiene la speciale confezione Steel Book con illustrazioni di Infinity Ward. Inoltre è presente un codice per scaricare gratuitamente via Xbox Live Arcade o Playstation Network Call of Duty Classics.

VETERAN ($79): Oltre al contenuto Hardened contiene Statua Serie ARTFX di Modern Warfare 2 Veteran: Statua Ultra Premium della Serie ARTFX raffigurante il "Capitano Soap MacTavish" realizzata da Kotobukiya Scala 1:6, Altezza 31 CM La Statua raffigura uno dei protagonisti di Modern Warfare il Veterano Capitano "Soap" MacTavish della Task Force 141, equipaggiato con la mimetica da neve personalizzata e gli armamenti presenti nella missione di Modern Warfare 2 "Cliffhanger" 3 set di armamenti intercambiabili tra i quali: Doppia Piccozza da arrampicata sul ghiaccio Doppia pistola calibro .45 Fucile da battaglia avanzato M14 (agganciato alla schiena di Soap quando non utilizzato) La base di ghiaccio della statua immagazzina le armi alternative quando non in uso. Supporto da collezione inciso e numerato individualmente Per esporre il visore quando non è utilizzato Ispirato dal visore utilizzato dal capitano "Soap" MacTavish nel gioco.

PRESTIGE ($129): Oltre al contenuto dell'Hardened contiene visore notturno con portata di 15 metri, fedele riproduzione di quello visto nel gioco. Supporto da collezione inciso e numerato individualmente per esporre il visore quando non è utilizzato.

Questo tipo di esperienze è da ritenersi ambivalente. Intensificare lo sfruttamento di una comunità accanita di appassionati è un'operazione perpetrata da decenni anche in altre industrie. Basti pensare alle edizioni limitate di compact disc o dvd o persino di fumetti per rendersi conto di come il fan rappresenti la carne viva di ogni produzione. Farli sentire speciali creando dei prodotti specifici per loro e non per la massa consente al produttore di innalzare l'ARPU andando a monetizzare il doppio, se non il triplo rispetto al normale. Il passaggio da strategia una tantum a prassi consolidata per il lancio di numerosi prodotti porterà, a mio avviso, nel medio termine ad un progressivo allontanamento dei giocatori meno incalliti. Esser circondati da espositori pieni di giochi vicino ai 100 euro spaventa il giocatore ed a maggior ragione il semplice appassionato che sta valutando il potenziale acquisto di una console. Il prezzo è la barriera prima all'acquisto e tali soglie rappresentano uno svantaggio competitivo abissale nei confronti delle nuove piattaforme di gioco che hanno scelto abbonamenti, download a basso prezzo se non addirittura gratuiti nella modalità free to play che esamineremo nel settimo capitolo.

Figura 2 - Versione bundle Xbox360 + Modern Warfare 2

Videogiochi come *Call of Duty: Black Ops* rappresenta la muscolarità dell'industria tradizionale dei videogiochi. Un prodotto tecnicamente notevole, in grado di regalare decine di ore di divertimento nelle sue modalità single player e potenzialmente migliaia nell'incarnazione multiplayer online, è riuscito a convincere i possessori di console e PC a investire cifre dai 50 euro a salire per ottenere l'agognato sparatutto. Rimane però una *Gamification* indotta, racchiusa all'interno di una nicchia, seppur grande ed estremamente lucrativa. Prendendo ad esempio il prequel *Modern Warfare 2*, è possibile individuare alcuni fattori chiave che ne hanno determinato la chiusura all'interno dell'alveo tradizionale del bacino hardcore.

Trama: Il gioco si basa su missioni militari in cui la CIA americana si muove su instabili scenari mondiali come la Russia, Afghanistan ed i monti del Caucaso. Utilizzando svariate tipologie di armi, fedeli riproduzioni di armamenti reali, bisogna sparare e uccidere numerosi nemici per portare a termine le numerose Campagne in cui è suddiviso il gioco. Scene di tortura e di discriminazione hanno attirato critiche e divieti di vendita. In Russia il gioco è stato proibito per via del livello "No Russian" dove bisogna prender parte ad un attacco terroristico contro civili e militari russi all'interno di un aeroporto. Gli sviluppatori, fermo restante il divieto di vendita per PS3 e Xbox 360, si sono affrettati a rilasciare una patch per la versione Windows PC che escludeva questa

missione dal ambiente di gioco. In altre nazioni mondiali, ad esempio in Giappone, la medesima Campagna ha dovuto subire sostanziali modifiche al gameplay, ad esempio appare un Game Over quando si uccide un civile.

La grande popolarità del genere sparatutto, si è già visto come il 70% della classifica 2010 Steam sia rappresentato da questa tipologia, non è casuale, risponde a precise esigenze comportamentali del target maschile di riferimento. Essere in prima linea sui campi di battaglia, opporsi alla minaccia del terrorismo, lottare per la patria stimola l'immaginario collettivo permettendo di catapultarsi in un mondo altrimenti irraggiungibile. Queste premesse ci aiutano a comprendere come il prodotto sia stato classificato idoneo alla venduta per un pubblico maggiorenne (PEGI 18+). Per quanto di successo, il genere sparatutto impedirà a m.2 di diventare realmente mass market, limitandone anche le possibilità di espansione oltre il medium video-ludico. Un'altra prova di questa volontà di auto isolarsi in una specifica nicchia, arriva dalla cover raffigurante un marine con un mitra che lascia alle sue spalle un cumulo di macerie. Un'immagine forte, muscolare, maschile in grado di attrarre un segmento ben identificato, ma al contempo di allontanare tutto un mondo di persone avverse alla violenza o disinteressate alla tematica, ad esempio l'universo femminile.

II. Massificazione Mimetica

Negli ultimi anni congiuntamente all'evoluzione in ottica casual dell'hardware, come visto nel precedente capito è nata una nuova filosofia di sviluppo giochi, nota come "*Mimetic Interface Games*".[ii]. Alla base di questa rivoluzione vi è un progressivo slittamento dal paradigma "hardcore" a quello "casual", reso possibile da un'innovativa concezione di game design maggiormente improntata alla facilità di utilizzo ed apprendimento rispetto al recente passato. A render più facile il compito del giocatore, spesso alla sua prima esperienza alla console, ci pensano una serie di periferiche ad hoc. Guidare un go kart imbracciando un volante, colpire la pallina muovendo ritmicamente le braccia o partecipare ad un quiz game schiacciando una pulsantiera sono azioni che si rifanno al nostro vissuto quotidiano. Attingere a situazioni già note, facilita il compito nella trasposizione virtuale rendendo superflui manuali d'istruzione e lunghi tempi di apprendimento. E' più facile imparare la combinazione che sei tasti in Virtua Tennis o emulare la propria esperienza reale o televisiva attraverso movenze del corpo?

Una caratteristica dei Mimetic Interface Games è avvicinare il giocatore alla vita quotidiana, calandoli in ambienti e attività estremamente familiari e rilassanti. La complessità degli sparatutto o delle ambientazioni fantasy non trova cittadinanza in questo cambio culturale a favore del nuovo pubblico cui s'intende rivolgersi. Da giochi vietati ai minori, come *Call of Duty*, si passa a giochi classificati "Everyone", destinati al più ampio pubblico possibile. L'utilizzo del proprio corpo introduce una nuova dimensione di divertimento soprattutto se abbinata a sfide multiplayer. Guardare la propria ragazza in posizioni yoga, o la propria mamma avventurarsi in spettacolari rovesci aggiunge una profondità altresì impossibile impugnando un controller tradizionale.

Posizione	Titolo	Piattaforma	Publisher
1	Wii Fit Plus + Balance Board	Wii	Nintendo
2	Wii Sports Resort + Wii Motion Plus	Wii	Nintendo
3	Pokemon Argento SoulSilver + Pokewalker	DS	Nintendo
4	New Super Mario Bros	Wii	Nintendo
5	Pokemon Oro HeartGold + Pokewalker	DS	Nintendo
6	Mario Kart + Wii Wheel	Wii	Nintendo
7	God of War III	PS3	Sony
8	Pro Evolution Soccer 2010	PS2	Konami
9	Wii Play + Wii Remote	Wii	Nintendo
10	Dante's Inferno	PS3	Electronic Arts

Figura 3 - Classifica 1° semestre 2010 Italia (fonte AESVI.)

La classifica dei dieci giochi più venduti in Italia nel primo semestre 2010 colloca l'importanza del fenomeno anche a livello commerciale. Nintendo con la sua console casalinga Wii e il portatile DS domina, posizionando ben sei giochi su dieci. L'exploit commerciale dei Mimetic Interface Games sposta il focus da una nicchia, per quanto alto spendente, alla totalità della popolazione. Nonostante la sua rilevanza, nessuno zoccolo duro è in grado di competere con la diffusione di massa e la riprova arriva dalla presenza limitata di titoli tradizionali come il calcistico *Pro Evolution Soccer*, lo sparatutto *God of War III* ed il platform brandizzato *New Super Mario Bros*.
Non sorprende il primato di *Wii Fit Plus* venduto in bundle con la Balance Board: un connubio tra software casual e periferica ad hoc in grado di rendere verosimili gli esercizi di dimagrimento, stretching e yoga. Un programma personalizzato al quale tutti possono partecipare senza doversi recare in palestra o in un parco. Non è un caso se il gioco ha attecchito in maniera straordinaria presso le famiglie ed in particolare verso il pubblico femminile.

Altro caso emblematico è il successo di ben due titoli Pokemon (marchio estremamente popolare tra i giovanissimi di mezzo mondo) venduti in bundle col Pokewalker. Un conta passi con l'aggiunta di alcune meccaniche ludiche: sbloccare oggetti, effettuare rudimentali battaglie e comunicare con altri Pokéwalker presenti in zona. Agganciandolo ai pantaloni diviene uno strumento da portare sempre con sé. Questo gingillo comunica con la console portatile Nintendo via infrarossi consentendo lo scambio dei dati. La periferica, di grandezza inferiore ai 5 cm, utilizza una moneta virtuale chiamata "watt" ottenibile semplicemente camminando con il Pokéwalker, ogni venti passi si ottiene un watt. Interessante notare come venti passi corrispondano solitamente a una caloria bruciata, divenendo, di fatto, uno sprono importante verso quei bambini tendenzialmente pigri o obesi tipici della società occidentale.

Sebbene non implementata per la prima volta, questa soluzione tecnica si rivela interessante per almeno tre aspetti:

- Aumenta considerevolmente l'esposizione al videogioco durante momenti atipici come l'attività sportiva o il recarsi a scuola. Senza la necessità di portarsi la console, si rimane legati al gioco in maniera soft ma costante.

- Effetti benefici sulla salute- Camminare fa bene ma nella società moderna si fa sempre meno per pigrizia o perché attratti da altri passatempi come internet, videogiochi e televisione. Idee come il Pokéwalker potrebbero spingere i ragazzi a passare più tempo all'aria aperta.

- Allungamento del ciclo vitale del prodotto. Per sbloccare tutti i percorsi per il proprio Pokemon, bisogna percorrere 1600 km, circa quattro il giorno, l'optimum per tenersi in forma.

Non è nella seconda metà degli anni 2000 che nasce questo paradigma di game design. Sfogliando un qualsiasi libro di storia dei videogiochi è possibile riscontrare tracce sin dagli anni ottanta con alcuni prodotti in grado di spiccare su altri dando vita a dei sottofiloni:

NES Light Gun: Nel 1984 Nintendo lanciò per la sua console 8 bit una pistola (anche in versione revolver per il mercato nipponico) che rivoluzionò il modo di giocare agli sparatutto. Sia sia si trattasse di papere o banditi, si poteva puntare la pistola verso il televisore e premere il grilletto per colpire oggetti su schermo.

Pedana Musicale: Nel 1999 Konami introdusse con *Dance Dance Revolution* uno dei primi rhythm games sul mercato occidentale. La particolarità del prodotto risiedeva in una pedana dotata di quattro frecce, sulle quali muovere i nostri piedi a ritmo di musica.

Buzzer: Una vera e propria pulsantiera rilasciata nel 2005 in bundle con *Buzz!* popolare saga di quiz game prodotta da Sony. Riproducendo dinamiche tipiche degli show televisivi, esalta l'esperienza di gioco multiplayer grazie al grande bottone rosso ed i quattro piccoli colorati

Tornando a tempi a noi più vicini, *Rock Band* e *Guitar Hero* sono due saghe video ludico-musicali che hanno riscosso un tremendo successo negli ultimi anni dominando le classifiche di vendita dal 2006 al 2008 tanto da entrare nella cultura pop moderna.

Entrambi i titoli hanno come punto di partenza il voler trasformare ciascuno di noi in un musicista da salotto grazie all'utilizzo di periferiche, fedeli riproduzioni di strumenti musicali reali: microfono, bassi, chitarra. I giocatori possono eseguire, da soli o in compagnia fino a quattro amici, brani famosi pur in assenza di nozioni musicali. Se da un lato vi è la reale sensazione di imbracciare una splendida chitarra o scuotere energicamente un basso, dall'altro gli sviluppatori hanno semplificato il sistema di controllo inserendo dei tasti colorati che vanno pigiati in sincronia con l'imput su schermo. Ad ogni azione corretta corrisponderà una nota musicale per la gioia non solo del giocatore ma anche di parenti e amici presenti nel salotto! Man mano che si sale di livello diventa possibile eseguire i propri brani preferiti come se si fosse su un vero palco. La semplicità ed il divertimento della meccanica hanno reso questa tipologia di giochi veramente adatti a tornei multiplayer in casa o addirittura in locali. Rock Band e Guitar Hero travalicano il concetto di videogioco, sono delle piattaforme di e-learning che sfruttano meccaniche ludiche per premiare il musicista con feedback positivi. A ogni azione ben eseguita corrisponde una nota reale.

Figura 4 – Sessione pubblica di gioco a Rock Band (Picasa Web Album.)

L'incredibile adozione dei suddetti giochi musicali ha avuto pesanti riflessi nella vita quotidiana. Una ricerca di mercato, su un campione di oltre 7000 individui, commissionata nel 2008 dalla catena Americana Guitar Center, ha evidenziato come abbiano contribuito pesantemente all'interesse, spesso seguito da acquisto, dei videogiocatori nei confronti degli strumenti musicali reali. L'influenza si è estesa anche ai musicisti che hanno aumentato la frequenza di utilizzo dei loro strumenti. Nei negozi Guitar Center vi è stato un vero e proprio boom di vendite ai principianti in coincidenza col picco di commercializzazione delle controparti ludiche. Nelle festività natalizie 2007, ad esempio, si è registrato un +20,7% rispetto allo stesso periodo dell'anno precedente:

- Il 67% degli utilizzatori di *Guitar Hero* e *Rock Band* che non suona uno strumento musicale ha espresso la volontà di impararne uno nei prossimi due anni.
- Il 72% dei musicisti che giocano *Guitar Hero* e *Rock Band* ha ripreso a dedicare maggior tempo ai propri strumenti rispetto a prima.
- L'81% di coloro che si sono appassionati alla musica attraverso giochi musicali desidererebbero ricevere a Natale uno strumento in regalo.

Emblematiche le parole del dottor Larry Livingston, Music Director of the Thornton School of Music at the University of Southern California.

"*These games are a painless and fantastically seductive entrée to playing music…*"

Fino ad oggi si è sempre pensato che solo la vita reale fosse in grado di fornire elementi validi per la realizzazione di un videogioco, dalle ambientazioni alle trame passando per licenze di personaggi famosi. Nell'immediato futuro è pensabile che l'ondata di "Mimetic Interface Games", sempre più incoraggiata dalle aziende produttrici, possa influenzare positivamente numerosi aspetti della vita reale. Pensiamo a sport "minori" come la Boxe, Fitness e Tennis, ora in auge per Wii, Kinect e

Move, che potranno beneficiare di nuova linfa vitale grazie ad un primo approccio soft-videoludico in grado di trainare masse verso la versione l'equivalente esperienza "fisica". Non è un caso che nell'ultima parte del 2010 titoli come *Just Dance 2* abbiano spopolato nelle classifiche di vendita, il titolo Ubisoft addirittura sfondato in pochi mesi i cinque milioni di unità vendute su Nintendo Wii in giro per il mondo. Un ulteriore gradino evolutivo che dalla riproduzione di strumenti in uso nella realtà si muove verso il corpo umano come unico sistema di controllo dell'interazione. Non solo danza ma anche fitness, tra le offerte spicca *Get Fit with Mel B* dell'italianissima Black Bean, disponibile su Move e Kinect.

La massiccia adozione di alter ego virtuali, anche detti avatar, risponde a precise esigenze motivazionali. Un esperimento condotto nel Virtual Duma Interaction Lab della Stanford University[iii] ha dimostrato che guardare e comandare un personaggio digitale, simile alle proprie sembianze, aiuta la frequenza e sessione virtuale. Il gruppo di cavie dotato di avatar personalizzato ha mostrato un tasso di utilizzo otto volte maggiore rispetto alle cavie con avatar pre impostato.

I Mimetic Interface Games rappresentano un importante momento di rottura con la tradizione, per la prima volta l'azione non è più all'interno dello schermo ma si sposta nello spazio fisico del giocatore. Questo spostamento dell'asse prospettico rende i giochi facilmente comprensibili a tutti ed apprendibile anche solo seguendo le movenze di un proprio amico attraverso l'osservazione diretta. E' un tuffo alle origini dei videogiochi, agli anni 70 quando i primi cabinati arcade utilizzavano strumenti di controllo differenti a seconda della tipologia. Cosa sarebbe stato Arkanoid senza la sua rotellina per muovere il blocco in basso allo schermo? E' inconcepibile un gioco spacca mattoncini da gestire mediante joystick tradizionale, perderebbe gran parte del suo fascino. Lo stesso dicasi per numerosi racing game senza un volante o giochi alla Virtual Cop senza una pistola o un fucile di precisione.

Giocare in uno spazio fisico reale innesca meccanismi di sfida e cooperazione molto lontane dalla normale dialettica video ludico. In un'avventura giocata in solitario, la morte del personaggio rappresenta un insuccesso e spesso determina stati d'animo negativi nel giocatore come rabbia o frustrazione per l'incapacità di superare un determinato ostacolo. In contrapposizione giochi come Wii Sports trasformano le sconfitte in momenti umoristici: mandare la palla da bowling nel corridoio laterale o mancare un diritto diventano argomenti di conversazione in famiglia conferendone un aspetto positivo. La materializzazione plastica di questo fenomeno si ha recandosi sul popolare sito di fotosharing Flickr.com. Tra le venti immagini principali digitando la parola "Wii Tennis" appaiono ben diciassette scene di giocatori ritratti nell'atto di una sfida tennistica. Se invece si prova a digitare "Gears of War", solo un'immagine su venti ritrae un giocatore, mentre dominano le immagini in-game.

Ancora una volta il libro "A Casual Revolution" di Jesper Juul arriva in soccorso per fornire la prova finale del solco culturale tra un classico gioco console ed un Mimetic Interface Games. L'esempio addotto è il differente sistema di controllo tra i due titoli next gen Virtual Tennis 3 (PS3) e Wii Sports Tennis.

MAIN CONTROLS	
Move. Aim. Aftertouch:	Directional
Move:	Left Stick
Aim:	Left Stick
Aftertouch:	Left Stick
Top Spin Shot:	✕
Slice Shot:	□
Top Spin Shot:	○
Lob Shot:	△
Instruct COM Partner:	L1
Instruct COM Partner:	R1
Pause:	Start
Toggle Viewpoint:	Select
Move controller (tilt left/right/up/down):	Move
Swing Controller Horizontally Left/Right:	Top Spin Shot
Swing Controller Vertically Down:	Slice Shot
Swing Controller Vertically Up:	Lob Shot
X+square or Circle+square:	Lob Shot

Figura 5 - Schema controlli Virtua Tennis 3 per PS3.

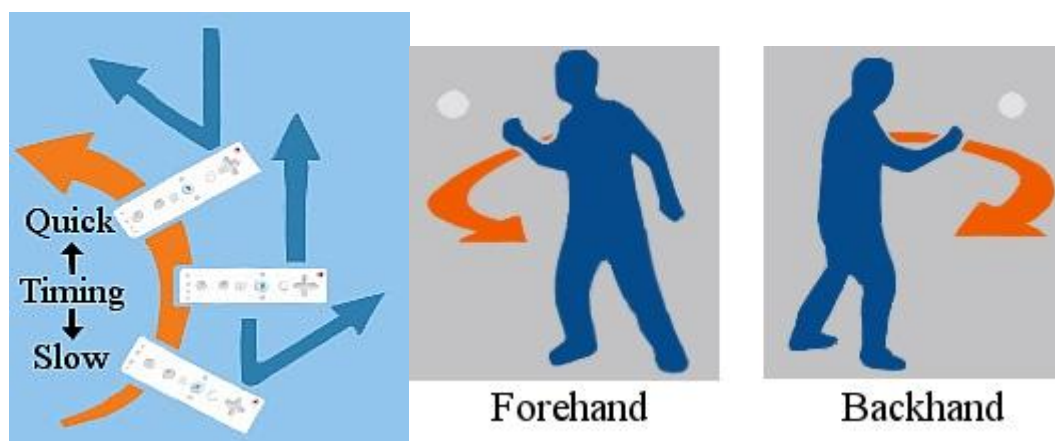



Figura 6 - Schema controlli Wii Tennis.

Undici tasti principali su PS3 contro nessun tasto su Wi. Da un punto di vista della profondità, il gioco pubblicato da Sega uscirà sicuramente vittorioso nel medio/lungo periodo. Una volta impadronitisi del sistema di controllo, è possibile eseguire n maggior numero di movimenti dando vita a sfide realistiche. Il titolo Nintendo, però, è molto più immediato e non incute timore reverenziale. Chiunque abbia giocato almeno una volta a tennis nella sua vita o abbia guardato match in TV, è in grado di sfoggiare dritto e rovescio entrando nel vivo del divertimento sin dai primi minuti.

Secondo voi quale gioco risulterà più appealing per un non giocatore?

III. Massificazione Distributiva

Hardware e software rappresentano indubbiamente le colonne d'Ercole su cui poggia il mercato dei videogiochi, ma senza il canale distributivo i giochi rimarrebbero ad uso e consumo dei loro produttori. Il primo pensiero va a catene specializzate come GameStop o a negozi di elettronica di consumo come MediaWorld ed Euronics o ancora ad appositi games corner ormai presenti nella grade distribuzione da Carrefour a Coop passando per Le Clerc.

Negli anni 80 la maggior parte degli acquisti erano effettuati presso le edicole. Era il Marzo del 1983 quando Commodore lanciò ufficialmente in Italia il computer entertainment C64 al proibitivo prezzo di circa un milione di lire. Nonostante il considerevole esborso necessario e la non ancora diffusione dei computer domestici, l'apparecchio riuscì a piazzare nei suoi dieci anni di produzione ben diciassette milioni di esemplari divenendo a tutti gli effetti il PC più venduto di tutti i tempi. Sebbene utilizzabile per svariate tipologie di applicazioni, fu proprio il gioco a renderlo così universale dando vita ad una comunità di sviluppatori in grado di sfornare oltre 18.000 titoli sia su cassetta sia Floppy Disk. Famoso lo slogan tv in cui era detto "Compramelo Babbo, così ci giochi pure tu!".

Le edicole permisero a questi sviluppatori di raggiungere un enorme bacino di utenza, un mercato di collezioni di giochi a basso prezzo. A onor del vero bisogna dire che si trattava di un mercato parallelo, legale a causa di una legislazione italiana carente in materia, in cui alcune case editrici modificavano giochi prodotti all'estero (in rarissimi casi commissionavano sviluppi a ragazzi liceali ed universitari) cambiando qualche schermata e nome gioco e *incellofanavano* il tutto insieme con una rivista. In una primissima fase era possibile acquistare le cassette, contenenti almeno otto giochi (quattro per lato), al prezzo di dieci-mila lire, ma in seguito furono offerti ribassi ad ottomila ed addirittura tremila.
La capillarità delle edicole, presenti in ogni paesino, ed il prezzo appetibile rese i chioschi il veicolo primario di distribuzione. La rete ufficiale, molto meno radicata sul territorio, proponeva giochi singoli ufficiali al prezzo di circa ventimila lire. Una cifra proibitiva considerando l'alto tasso di giochi cestinati dell'epoca a causa dell'assenza di testate in grado di recensire i prodotti. Ogni acquisto era una scoperta e molto spesso si rimaneva delusi perché il nome del gioco traeva in inganno rispetto al gameplay vero e proprio.

Fu anche l'avvento della pirateria di massa, chiunque era in grado di copiare il contenuto di una cassetta anche utilizzando un semplice stereo a due vani: nel primo s'inseriva la cassetta originale, nel secondo un vergine. A questa forma di riproduzione fai da te si affiancò una ben più organizzata e lucrativa. Nacque una serie di aziende italiane basate sulla modifica di codici sorgenti di titoli sviluppati all'estero allo scopo di rivenderli in edicola con loghi e nomi differenti. Tutto questo fu reso possibile da un vulnus legislativo che non tutelava sufficientemente il copyright in ambito video ludico. Spesso queste aziende affidavano i lavori a studenti liceali/universitari pagandoli lautamente all'insegna di un boom economico che stava contagiando tutti[iv].

Figura 7 – Gemini Wing per C64 distribuito nei canali ufficiali.

Figura 8 - Una classica collection da edicola per C64.

Saltando avanti di un decennio, si trova ancora il canale edicola al centro degli appetiti dei Publisher. Sebbene gli anni 90 avessero assistito alla diffusione delle reti vendita ufficiali grazie alla diffusione capillare della Playstation di Sony, le edicole divennero nuovamente un eldorado soprattutto per i giochi PC. Bisogna premettere che l'edicolante trattiene un margine di guadagno notevolmente inferiore rispetto ad un punto vendita MediaWorld, aspetto allettante per i distributori che potevano abbinare più alti guadagni e maggiore diffusione sul territorio nazionale.
Queste ed altre considerazioni fecero da premessa al successo di *PC Calcio* sviluppato dalla spagnola Dinamic Multimedia. Il manageriale consente al giocatore di gestire in ogni aspetto una squadra professionistica a sua scelta: allenamenti, formazione, gestione aspetti marketing e tanto altro ancora. Il primo capitolo italiano arrivò nel 1995 con la versione PC Calcio 4.0 disponibile sia su tre dischetti sia in CD-Rom rispettivamente al prezzo di sedici e ventinovemila lire.
Il gioco ottenne un tale successo da essere distribuito in giro per il mondo con versioni localizzate sommando nei suoi vari rilasci annuali oltre due milioni di copie vendute. In Italia si assistesse a delle vere e proprie scene d'isterismo, con gli edicolanti impreparati ad un tale fenomeno. Giornalmente gli appassionati passavano nel chiosco vicino casa perpetrando la consueta domanda "E' arrivata la nuova edizione?".

Figura 9 - Schermata iniziale PC Calcio 5.0.

L'impreparazione dei giornalai, ad esempio nell'affrontare i clienti delusi per un dischetto non funzionante, e il sovraffollamento di giochi in vendita dei primi anni 2000, saturò questo canale. La gallina dalle uova d'oro oramai cadde in disuso nella distribuzione video ludica. Per inciso il

collasso del canale e la sempre più agguerrita concorrenza, portano alla bancarotta Dinamic Multimedia ed il brand passò in mano alla Gaelco.

Nel 2003 fece la sua comparsa in Giappone un gioco per PS2 rispondente al nome *di KA 2: Let's Go to Hawaii* pubblicato da Sony. Il concetto era alquanto strampalato, s'impersonava una mosca il cui obiettivo era succhiare più sangue possibile da essere umani così da poter sopravvivere al rigido inverno. Fece parlare di se in Giappone per la pionieristica strada di distribuzione intrapresa; per la prima volta un videogioco era esposto e commercializzato nelle farmacie. Sfruttando la concomitanza col periodo estivo, Sony strinse una partnership con un'importante catena di prodotti per la salute, dove milioni di giapponesi si recano puntualmente per acquisire creme contro le punture d'insetto.
Il gioco ben esposto poteva sfruttare la "pedonabilità" a tema offrendo un'audience casual ad un prodotto che aveva l'obiettivo di aggredire una nicchia ben specifica. L'allontanarsi da schermi tradizionali è chiaro sin dalla cover dell'edizione originale giapponese, dove si raffigura un piede femminile nell'atto di esser punto da un moscerino.

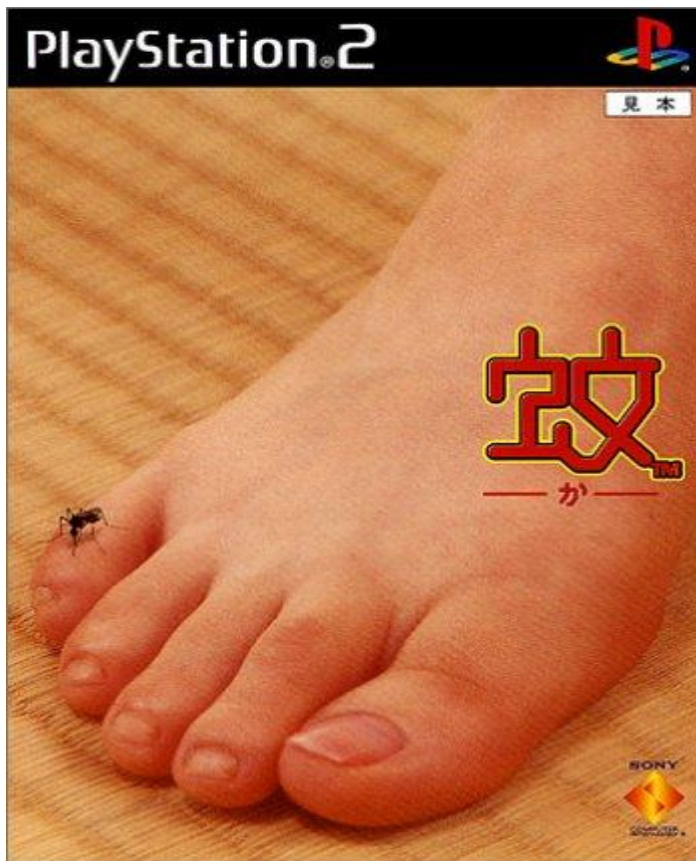



Figura 10 - Cover giapponese di Ka.

Dal punto di vista della massificazione distributiva merita una menzione d'onore un titolo che sul finire degli anni 90 ottenne un tale successo da scalzare, per un breve intervallo, Windows 98 dalla vetta dei software più venduti in ambito PC. La saga di *Deer Hunter*, pubblicata inizialmente da GT Interactive, portò per la prima volta alla ribalta economica il mercato dei casual games grazie al binomio gameplay/posizionamento marketing. Il simulatore di caccia fu promosso e venduto nelle armerie americane, tipici luoghi di ritrovo per gli appassionati di caccia. Nella stessa location dove era possibile comprare armi, munizioni ed attrezzature venatorie, il publisher piazzò le copie del suo

prodotto PC e Mac. L'inizio di un successo che continua ancora oggi con oltre dieci milioni di downloads generati dalle versioni mobile. L’idea fu geniale, si offriva l’opportunità di proseguire il proprio hobby anche nei momenti domestici, una continuità temporale tra reale e virtuale senza precedenti in questa disciplina sportiva. Le strategie di distribuzione si spinsero oltre, creando dei bundle pioneristici per l’epoca: acquistando un nuovo fucile da caccia era regalata una copia del gioco. L’effetto fu altamente dirompente all’interno di una società, come quella americana, ad alta predisposizione all’armarsi per autodifesa, caccia e quant’altro.
In meno di otto mesi fu raggiunto il milione di copie vendute ed in meno di due anni fu tagliato il traguardo dei due milioni di copie. Non si sottrasse a questi numeri anche il sequel Deer Hunter II in grado di piazzare in pochi mesi ottocentomila unità al prezzo di venti dollari. Il caso volle che il titolo originale nacque su commissione della grande catena americana Wall Mart che ne ordinò un milione di copie. Un esordio casuale per una delle più lucrative della storia degli anni 90. A titolo di cronaca la realizzazione costò “soli” centomila dollari.

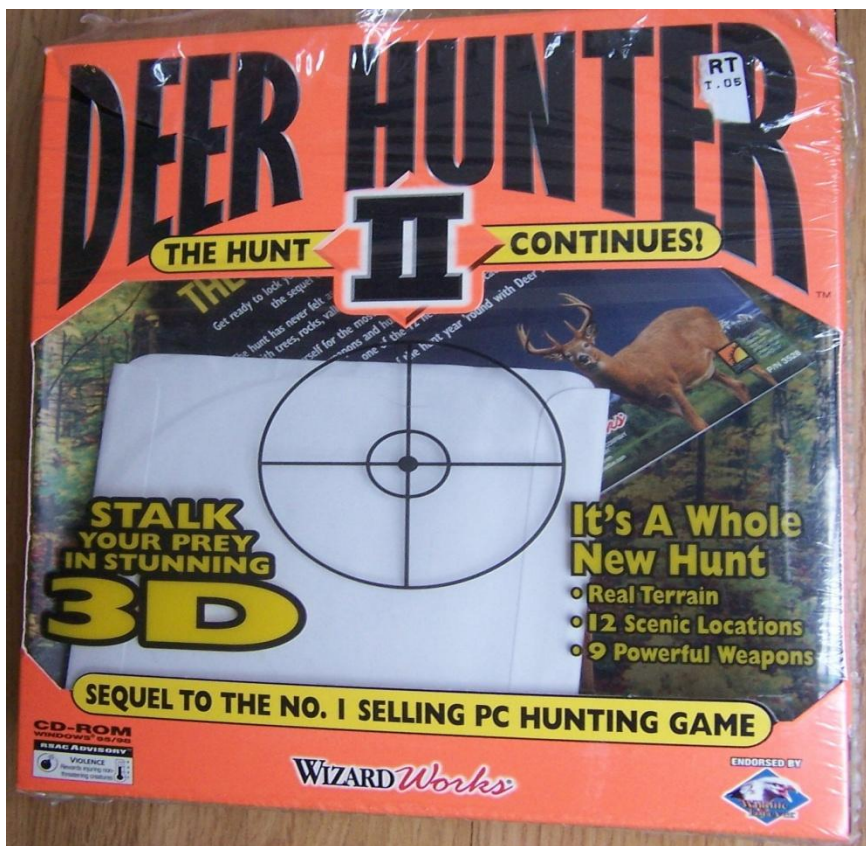



Figura 11 - Deer Hunter 2 cover.

I grandi bacini di utenza contribuiscono all’abbattimento della cultura unica. Man mano che si esce dalla chiusura a riccio tipica di una certa parte dell’industria video ludica si aprono centinaia di nuovi mercati, centinaia di nicchie da aggredire. Nicchie di milioni di persone, spesso alto

spendenti, pronte a tutto per avere il gioco in grado di capire e soddisfare un proprio hobby ed esigenza. Questo fece GT Interactive, rispose ad un'esigenza reale con un prodotto.

Quante altre centinaia di nicchie inespresse sono individuabili nella sola industria video ludica? L'avvento delle nuove piattaforme online, in grado di democratizzare i processi distributivi ed abbassare i costi di sviluppi, avrà un impatto dirimente nei prossimi anni andando a influenzare la geografia dei top sellers. E' probabile che già dalla prossima generazione di console i risultati ottenuti da giochi come Call of Duty non saranno più ripetibili ripercorrendo un cammino già visto in altre industrie. L'aprirsi alle nicchie ha il grande pregio di allargare enormemente la base utenza ed il "difetto" di distrarre l'attenzione, e di conseguenza i budget, delle masse in delle miriadi rivoli. Questo è ampiamente testimoniato dal mondo musicale, dove si raggiunse l'apice dei bestsellers negli anni 2000 quando album come No Strings Attached dei NSYNC vendeva 2.1 milioni di copie al dayone grazie alle magiche alchimie del marketing. Da allora, complice la diffusione di servizi legali come iTunes e Pandora, la musica è cambiata ed il potere delle grandi etichette è collassato di anno in anno in favore di milioni di canzoni in catalogo, spesso prodotte da piccole etichette se non auto prodotte.
Chi fosse interessato al tema generale, può leggere il nel libro "The Long Tail: Why The Future of Business is Selling Less of More" di Chris Andersson.

Nel corso del capitolo sono state illustrate tre strade intraprese dall'industria video ludica nel tempo per attuare quel processo di massificazione tanto agognato per rimpinguare i bilanci di fine anno.
Si è dapprima parlato della "massificazione muscolare" che ha trovato in Activision Blizzard il publisher per antonomasia. Un prodotto ben fatto, studiato per la base hardcore console e con una spinta marketing notevole riesce a realizzare numeri efficaci tanto da diventare il miglior lancio entertainment di sempre.

In seconda istanza si è preso in esame l'allargamento basato su hardware e software in grado di calare i "casual games" all'interno di un videogioco 3D grazie alla rivalutazione del movimento fisico. Gran parte del merito va data a Nintendo, la prima a scommettere lato hardware su questa nuova tendenza e quindi apripista verso forme di sperimentazione in parte riprese da Apple col suo iPhone.

Infine il potenziale, ancora largamente inespresso, di nuove soluzioni distributive per i giochi fisici. Attraverso alcuni esempi mirati si è visto come un gioco venduto in specifiche situazioni è in grado ottimizzare le vendite facendo leva sulle nicchie.
Per quanto tutti metodi interessanti ed a loro modo significativi, il problema di fondo che accomuna il mondo console, e secondariamente quello PC, è la forte barriera d'ingresso iniziale. Ogni iniziativa trova un limite, spesso invalicabile, nella necessità di acquistare un hardware ad hoc. Ogni hardware ha un costo iniziale e/o di aggiornamento (schede grafiche PC ad esempio o acquisto accessori console) che scoraggia un elevato numero di potenziali utenti ed al contempo facilita il passaggio da non giocatori a giocatori digitali, in altre parole verso piattaforme di massa che abbattono il più possibile le barriere d'ingresso.
Questo sarà l'ultimo capitolo dedicato all'industria tradizionale, dal prossimo allargheremo lo sguardo verso il nuovo paradigma digitale che sempre più profondamente sta minando le fondamenta dell'industria rivoluzionando ogni singolo aspetto del ciclo vitale di un prodotto in favore di quella "gamification" spesso agognata ma mai fino in fondo perpetrata nel mondo console e PC.